VITÁ: IL FUMETTO DI DECAP ATTACK
APRILE 1994 - Anno 2 - N. 4
L. 3.500
Sonic
videogame&fumetti
i fumetti
SEGA
ufficiali
LE ORIGINI DI SONIC
terza parte
SONIC 3
Il grande ritorno
Mega Drive
MICROCOSM
Uno sparatutto nel corpo umano
MCD
40004
9 771122 312005
SONIC CHAOS • MICRO MACHINES • CJ ELEPHANT
Sonic · Mensile · Rizzoli Egmont Publishing s.p.a. · Spedizione in Abbonamento Postale 50% - MI

SOMMARIO 4

La tua guida al sensazionale mondo Sega. Dacci dentro!

FUMETTI

Editoriale

Dopo il cruciverba e il gioco di Sonic, arrivano i labirinti: vediamo come ve la cavate senza joypad! I fumetti sono sempre più belli e in ogni numero potrete trovare nuovi eroi: questo mese seguiremo le avventure di Decap Attack (oltre che del nostro caro porcospino blu)! Finalmente è arrivato Sonic 3: correte a leggere la recensione a pagina 18; ma non è da solo: anche i possessori di Game Gear potranno divertirsi con Sonic Chaos...

SONIC N. 4 Aprile 1994
RIZZOLI EGMONT PUBLISHING s.p.a.
• DIRETTORE EDITORIALE e DIRETTORE RESPONSABILE: Giacomo Rosella
• COORDINAMENTO EDITORIALE Giorgio Barbieri
• COORDINAMENTO ARTISTICO: Mauro Borio
• PRODUCT MANAGER: Andrea Grampa
• SEGRETERIA EDITORIALE: Gabriella Camplani • Annalisa Cicorella
• REDAZIONE E REALIZZAZIONE ZONA VIDEOGIOCHI: Studio VIT: tel. 02/33100413
• HANNO COLLABORATO: Enzo Baldoni, Smack Studio.
SONIC: DIREZIONE, REDAZIONE E AMMINISTRAZIONE: 20124 MILANO, VIA SETTEMBRINI 29, TEL. 02/67081.1
• DISTRIBUZIONE R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. 20132 Milano via A. Rizzoli 2, Tel. 02/25843500.
• TIPOGRAFIA: Amilcare Pizzi, via De Vizzi 86, Cinisello Balsamo • FOTOLITO: GFB, Sesto San Giovanni MI
DISTRIBUZIONE IN ITALIA E ALL'ESTERO: R.C.S. Rizzoli periodici S.p.A. via A. Rizzoli 2 20132 Milano tel. 2588.
• PUBBLICITÀ: PRS Pubblicità Stampa Edizioni S.r.L., via Ennio 6/A, 20137 Milano, tel. 02/55014666, fax 02/55014919
ARRETRATI: i numeri arretrati vanno richiesti direttamente al proprio edicolante di fiducia oppure a Sli S.p.A., via Cuneo, 20/22 20090 Redecesio di Segrate (MI), inviando anticipatamente l'importo, pari a bollettina di C/C Postale n.15723208. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali, la disponibilità di copie arretrate è limitato, salvo esauriti, agli ultimi 12 mesi.
ABBONAMENTI: R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. Servizio Abbonamenti via A. Rizzoli, 2 20132 Milano Telefono 02/27200720.
Italia: l'abbonamento può essere richiesto telefonando al n. 02/27200720.
ESTERO: per Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Darimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Iugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, Usa, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti.
* Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamene a Melisa S.A. - Casella Postale 3141 - via Vegezzi, 4 - CH-6901 Lugano - tel. 41/91-23 8341 - 42 - 43 - 44 fax 41/91-23 73 04
* Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 20 giorni prima del trasferimento (45 giorni per l'estero) allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista.

© 1994 - Rizzoli Egmont Publishing s.p.a.
© SEGA ENTERPRISES LTD 1991. All Rights reserved.
Licensed by European Licensing Group Italy

Registrazione c/o il Tribunale di Milano N. 493 del 30/10/1993

Zona Lettori

Altre tre pagine piene di lettere, domande, disegni, proteste, proposte e commenti da parte dei nostri lettori preferiti! Non crucciatevi se una vostra lettera non è stata pubblicata: ce ne arrivano davvero tantissime e facciamo il possibile per accontentare sempre tutti. Ricordatevi di scrivere a: Sonic Zona Lettori Rizzoli Egmont Publishing s.p.a. via Settembrini 29 - 20124 Milano.

LA CONCORRENZA

Cara redazione di Sonic,
ci chiamiamo Cancemi Giuseppe e Salvadore Davide e scriviamo da S. Trovaso, in provincia di Treviso. Abbiamo comprato da poco tempo la vostra rivista e troviamo che sia semplicemente magnifica. Visto che siamo degli ammiratori di Sonic, vorremmo farvi alcune domande per saperne sempre di più sul fantastico porcospino blu.
Per favore, rispondeteci. Ora andiamo con le domande:
1) Come si chiama la sua città di provenienza?
2) Ha mai litigato con Tails?
3) Sonic va d'accordo con Super Mario?
4) È mai stato tanto triste da piangere?
5) Sonic andrebbe d'accordo con un alieno di un'altra dimensione?
Con questo abbiamo finito. Speriamo tanto che ci pubblichiate. Adesso vi salutiamo. Ciao.

Giuseppe Cancemi e Davide Salvadore, S. Trovaso (Treviso)

Grazie, Davide e Giuseppe, per i complimenti! Passiamo subito alle risposte:
1) Non si tratta di una vera e propria città, ma di un villaggio del pianeta Mobius.
2) Un sacco di volte, come si fa fra amici, naturalmente.
3) Ehm... Ehm... Quando escono dal lavoro vanno sicuramente a cena insieme e sono amiconi, ma durante le avventure è concorrenza spietata!
4) Sì, qualche volta, ma nella maggior parte dei casi reagisce in maniera più... energica!
5) Beh, dipende dall'alieno!

INTERVISTA ALLA STAR

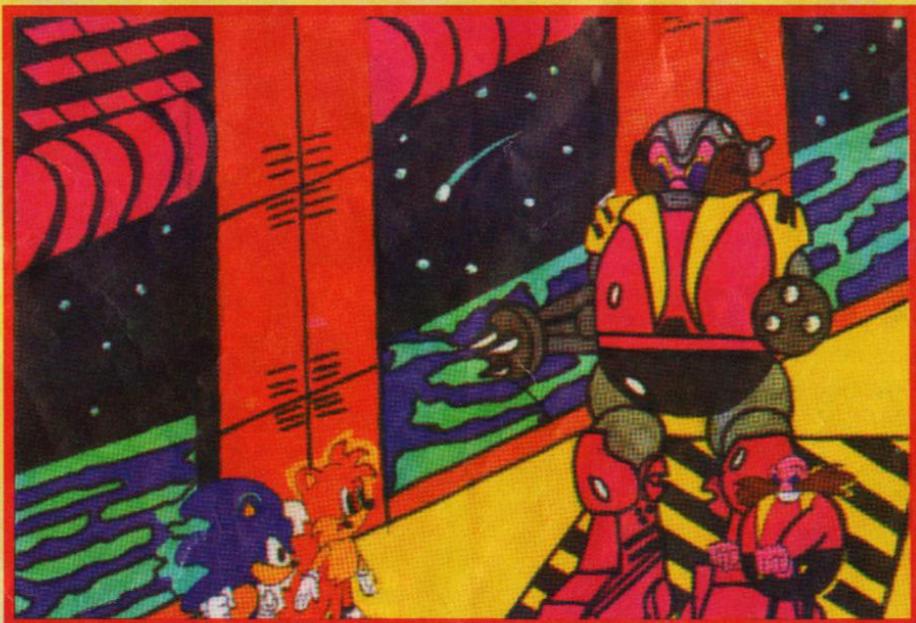
Caro Sonic,
sono un bambino di nove anni, mi chiamo Maurizio. Da tre anni ho il MD e mi piace giocare a Sonic 2. Mi diverto molto a leggere le tue avventure, ora però vorrei farti qualche domanda, ma preferirei che fossi tu a rispondere.
Nelle tue avventure a fumetti ci sarà la tua porcospina?
Dove abiti? Che hobby preferisci?

Maurizio Ottavianelli, Vallerano (VT)

Sono contento che Maurizio, come molti altri lettori, si diverta a leggere le mie avventure a fumetti, ma ricordatevi che sono tutte avventure che potrete giocare in prima persona con i miei videogame!
Prima o poi, probabilmente, la mia porcospina del cuore farà una comparsa anche nei fumetti; come ho già detto, vivo in un piccolo villaggio con tutti i miei amici animaletti sul pianeta Mobius. I miei hobby preferiti sono correre, raccogliere anelli e spaccare il grugno ai Badnik! Ciao!

MASTER SYSTEM VS GAME GEAR

Carissima redazione di Sonic,
siamo due fratelli, Fabio e Paolo, e vorremmo complimentarci per la vostra rivista. Scriviamo da Grottaglie, in provincia di Taranto e siamo degli appassionati di videogiochi. Ci complimentiamo per la zona fumetti, soprattutto per quelli di Sonic che abbiamo gradito molto e che non finiamo mai di rileggere. Per quanto riguarda i videogiochi, a noi piacciono di più Street Fighter II Special Champion Edition e Mor-

POSTA FUMETTO

Antonio Formisano (Napoli)

ZonaLettori

tal Kombat per Mega Drive, console che purtroppo non abbiamo.
Possediamo la console Sega Master System II e il nostro più recente acquisto è stato "Alien Storm". Vi scriviamo anche per farvi alcune domande:
1) per Master System II che cosa ci consigliate: Robocop vs Terminator o Batman Returns?
2) Quali differenze tecniche ci sono tra Game Gear e Master System?
3) È vero che il Master System è una console destinata alla scomparsa?

Distinti saluti da Fabio e Paolo Ciciriello, Grottaglie (TA)

Cari Fabio e Paolo, non vi crucciate: se desiderate tanto acquistare un Mega Drive potete sempre dare un occhio alla Zona Scambio: chissà che non troviate un annuncio che fa per voi!
1) Forse daremmo un voto leggermente più alto a Robocop vs Terminator, ma è una questione di gusti.
2) Vi rispondiamo con questo piccolo schemino che mostra le caratteristiche di entrambe le macchine:

SPECIFICHE TECNICHE

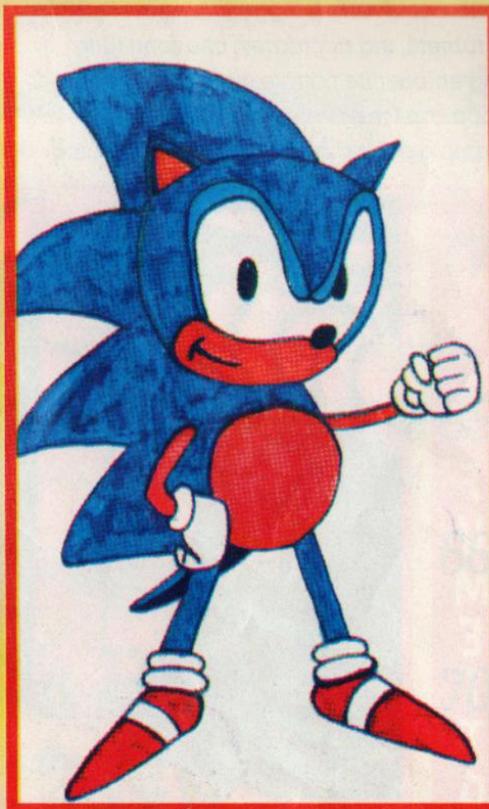
	Master System	Game Gear
Processore	Z80 4MHz	Z80 4MHz
Memoria	24K	24K
Risoluzione	256X192	480X146
Tavolozza	64	4096
Colori	16	16
Sonoro	3 canali	3 canali
Schermo	Televisore	LCD

3) No, non vi preoccupate: sebbene non sia certamente più nel suo periodo "d'oro" è anche vero che il software continuerà a uscire ancora per molto tempo.

A TUTTO SONIC

Carissimi amici della redazione di Sonic Videogame & Fumetti, sono un bambino di nove anni; anche un grande ammiratore di Sonic, vorrei rivolgergli qualche domandina:
1) Da dove viene il potere di Sonic?
2) Secondo voi Ivo Robotnik è morto?
3) Quali sono le zone di "Sonic 3"?
4) Quanti anni ha Miles "Tails"?
5) A che cosa servono gli anelli?
Spero che pubblicherete questa mia lettera e che risponderete alle mie domande.
Grazie di cuore, il vostro amico

Yuri Nirta, Ciriè (TO)

Carissimo Sonic the Hedgehog,
mi chiamo Danilo, possiedo un MD da 2 anni e sono un tuo fan da altrettanto tempo. Ho trovato i primi 4 numeri della tua rivista assolutamente fantastici (e credo che così troverà anche i prossimi), però, secondo me, dovresti aggiungere altre due pagine alla Zona Trucchi, così da darci una doppia dose di gabole e codici, e anche più probabilità che si trovi un bel trucco per il gioco desiderato. Per il resto è tutto SUPER!
Spero che tu possa rispondere alle mie domande:
1) Come si chiama la porcospina rosa che hai conosciuto in "Sonic CD"?
2) Anche lei è superveloce come te e Miles?
3) A proposito, perché Miles ha 2 code? Lo spiegherai ne "Le Origini di Sonic" (o da qualche altra parte nella rivista)?
4) Mi pare di capire che tu abiti sul pianeta Mobius. Dov'è situato questo pianeta nell'universo? Come fai a venire sulla Terra? Ma allora, Tails, tu e company siete degli extraterrestri?

Fabio Ciciriello (Taranto)

Rispondi alle mie domande, te ne prego!
Un maxi salutone a te e al piccolo Miles.

Danilo Piazzalunga, Gorle (BG)

P.S. Potresti pubblicare un altro fumetto con Super Sonic? (Senza però metterlo nelle vesti di "cattivo" come sul numero 1 del 1994 della tua rivista!).

Rispondiamo a queste due lettere insieme, dato che sia Danilo che Yuri fanno una sacco di domande proprio su Sonic, il nostro beniamino. Cominciamo con Yuri:
1) Oltre ad avere una dote naturale, il potere di Sonic deriva dagli anelli e dai bonus che trova nelle sue avventure.
2) No, non crediamo che morirà mai definitivamente... Almeno non così facilmente!
3) Basterà che tu vada a leggere la recensione completa proprio su questo numero, a pagina 18.
4) Non lo sai che non è buona educazione chiedere l'età a una volpe? (Soprattutto quando ha due code)!
5) Gli anelli servono a dare potere a Sonic, oltre che (talvolta) a trasportarlo in altre dimensioni, come gli schermi bonus..
E ora Danilo...
1) La porcospina rosa (fidanzata ufficiale diSonic) si chiama Principessa Sally.
2) Certamente! Ma nessuno su Mobius è veloce quanto Sonic!
3) Chissà, forse in un prossimo numero troverete anche le origini di Tails e la soluzione del mistero... Ma, almeno per adesso, rimane un mistero!
4) In un certo senso, sì: Miles Tails, Sonic e gli altri amici di Mobius sono degli extraterrestri, ma essendo abituati a viaggiare nelle dimensioni sono di casa anche qui sulla Terra.
Infine, riguardo a Super Sonic, devi sapere che quando Sonic si trasforma a quel modo, non è più lui: è il prezzo da pagare per avere così tanto potere istantaneamente, quindi è impossibile che possa essere Super Sonic e continuare a essere il Sonic di sempre!

VECCHI TRUCCHI, NUOVI LETTORI

Carissimi redattori di Sonic,
vi ho scritto per congratularmi per la vostra

Elia Granata (Pavia)

rivista, perché secondo me è veramente "super". In particolar modo mi sono piaciute le zone in cui avete suddiviso la rivista e i fumetti che avete inserito all'interno.
L'unica cosa che non mi é piaciuta è che per ora non avete mai pubblicato i trucchi per i videogiochi più vecchi come Sonic 1, Moonwalker, World Cup Italia '90, Super Monaco GP II, Dynamite Dux, eccetera.
Vi ho scritto questa nota di rimprovero perché molti miei amici, come me, del resto posseggono ormai questi videogiochi, ma non sappiamo più che cosa inventare per trovare nuovi trucchi.
Spero che prendiate in considerazione la mia proposta. Ringraziando anticipatamente, vi mando un saluto.

Stefano Bargelli, Follonica (GR)

Abbiamo pubblicato trucchi su giochi non proprio nuovissimi, nei numeri scorsi, ad esempio per Sonic 2, Golden Axe, Shinobi, Wonderboy, Speedball, Streets of Rage, James Bond the Duel, Chuck Rock e Thunder Force IV. Continuate ad acquistare la rivista e abbiate fiducia: non appena scopriremo qualche trucco per i giochi che avete elencato lo pubblicheremo! D'altra parte non possiamo fare a meno di dare una particolare attenzione alle novità!

CHI L'HA VISTO?

Spettabile redazione di Sonic,
sono un ragazzo di 13 anni e da circa un anno posseggo il meraviglioso Mega Drive, imbatttuto da tutte le altre console. Ho sempre comprato la vostra rivista e la trovo davvero fantastica, anzi stupenda. È da un po' di tempo che vado in cerca di Street Fighter 2, ma purtroppo non sono ancora riuscito a trovarlo. Ho girato moltissimi negozi, ma con esito negativo. Infatti, nessuno di questi ce l'aveva... O se lo vendeva era in versione

Pietro Decario(Lecce)

giapponese... Che rabbia! Comunque, caro Sonic, voglio farti alcune domande:
1) Pubblicherete delle altre notizie su Street Fighter 2?
2) Cosa posso fare per averlo?
3) Quando uscirà Super Street Fighter 2?
Ciao

Febbraro Giuseppe,
Colombare di Sirmione (BS)

Purtroppo, caro Giuseppe, il problema che hai tu con Street Fighter 2 è un problema che hanno molti nostri lettori con altri giochi. Spesso, le novità non vengono distribuite tempestivamente e in maniera capillare in tutti i rivenditori d'Italia... Quando arrivano sono già nella versione che non gira sulla vostra console, costano troppo o ce ne sono solo un paio di copie e, naturalmente, appena vendute cinque minuti prima del vostro arrivo! Beh, bisogna portare un po' di pazienza e continuare a cercare...
1) Come hai potuto vedere, nel numero scorso abbiamo fatto uno speciale su tutte le mosse segrete di Street Fighter 2 Special Champion Edition per Mega Drive: spero che ti sarà utile una volta che sarai riuscito a trovare (e ad acquistare) la cartuccia.
2) Per riuscire a trovare la tua cartuccia preferita ti consigliamo di fare un piccolo viaggetto e di andare in una città un po' più grande (non abiti tanto lontano da Milano...) Forse riuscirai ad avere più fortuna..
3) Nelle sale giochi è già uscit, anche qui in Italia... Per quanto riguarda la versione su cartuccia per il tuo Mega Drive dovrai aspettare ancora un po'...

UNA RIVISTA MEGASTELLARE

Egregia redazione di Sonic,
sono un ragazzo di 15 anni e per la prima volta ho visto che nella mia edicola c'è un giornale che mi interessa molto: Sonic! L'ho trovato semplicemente "megastellare"! Io, però, non vi scrivo solo per dirvi che il vostro giornale è uno dei miei tanti sogni che si è realizzato, perché finalmente c'è una rivista che parla solo di videogiochi Sega, ma anche per chiedervi varie cose:
1) Mi potreste dire, secondo il vostro parere, qual è il miglior gioco per il mio Mega Drive tra Aladdin e Jurassic Park?
2) Perché nel vostro giornale avete inserito l'inserto Zona Relax? (Ormai non siamo più bambini per fare questi giochini, no?)
3) Infine, vi vorrei chiedere se in futuro saranno soppressi (almeno in parte) i fumetti Sega e metterete qualche pagina in più di Zona Trucchi. Nei prossimi numeri ci sarà, come regalo per noi, fedelissimi lettori, qualche meraviglioso gadget?
Vi saluto, passo e chiudo.

Riccardo Saccucci, Isola del Liri (Frosinone)

Grazie per i complimenti... Ogni mese ci arrivano molte lettere come la tua, che vorrebbero cambiare la rivista secondo i vari gusti... Ma non siete molto d'accordo neppure tra di voi, per cui abbiamo deciso di lasciare la rivista, almeno temporaneamente, invariata negli spazi in modo da accontentare tutti quanti in egual misura.
1) Sicuramente ti consiglieremmo Aladdin, sia per grafica-sonoro che per longevità e giocabilità; ciò non toglie che anche Jurassic Park sia un gioco molto bello.
2) Sei proprio sicuro che i giochi che proponiamo siano così facili da risolvere? Ti sfidiamo con il superlabirinto che trovi a pagina 70.
3) Per ora gli spazi della rivista resteranno pressappoco gli stessi. Spero che apprezzerai l'aggiunta delle classifiche che fanno la loro prima comparsa proprio in questo numero.
Per i gadget... continua a seguirci!

Zona Scambio

Amici di Sonic

Ecco uno spazio dedicato totalmente ai vostri annunci: potrete vendere i vostri giochi vecchi, cercarne di nuovi, scambiarli e cercare di contattare giocatori e appassionati di tutta Italia! Mandate i vostri annunci a: Sonic Zona Scambio - Rizzoli Egmont Publishing via Settembrini 29 - 20124 Milano

•VENDO

Per Master System (Ghostbusters) a L. 90.000. Per informazioni telefonare al 0173/509173 o scrivere a Davide Berrutti, via Garassini 12064 La Morra (CN).

Cartuccia "Ritorno al Futuro 3" **per Sega Mega Drive**. Alfredo Acciarresi, via Monte Lieto 10, 62019 Recanati (MC). Tel. 071/980936.

Rastan Saga II a L. 72.600. Scrivere a Dario Capelli-Corradi. via Tallone, 8 Milano. Tel. 02/70123404.

Master System con Alex Kidd in Miracle World a L. 70.000. **Vendo inoltre le seguenti cartucce**: Topolino, Batman Returns, Wonderboy 3, Sonic 2, World Cup Italia '90, Tennis Ace, Olimpic Gold, Put & Putter Golf e Assault City a L. 35.000 l'una.

Scrivere a Bruno Sibra, via Marconi 43, 20092 Cinisello Balsamo (MI). Tel. 02/6126790.

•SCAMBIO

Tre cartucce Mega Drive (Rings of Power, Super League e Gain Ground) in cambio **di una cartuccia Mega Drive** di Street Fighter 2 SCE. Scrivere a Candido Margozzi, via del Passeggio 143, 0014 Montecelio (Roma). Tel. 0774/510056.

Walkman funzionante con un **Game Gear**. Scrivere a: Federico Weber, Largo Nearco 11, Roma o telefonare al 06/50911895.

Due cartucce per Mega Drive (Fatal Labyrinth e Hard Drivin') con altri due giochi: Sonic Spinball, (versione italiana) e Lotus II. Scrivere a Vincenzo Daresta, via Roma 80, Putignano (Bari) o telefonare al 080/731008.

Cartuccia per Mega Drive (Shadow of the Beast) con un'altra cartuccia (Batman Returns o, eventualmente, Tazmania). Scrivere a Cristiano Lateltin (AO) Arnad, Fraz, Extraz 10 o telefonare al 0125/966122.

Master System (10 mesi circa) + Light Phaser + 1 joypad + Alex Kidd in Shinobi World + Rescue Mission + Air Rescue + Alex Kidd in Miracle World + World Class Leaderboard (Golf) + Submarine Attack + Moonwalker + Sagaia + Mercs + Shadow Dancer con **Mega Drive II** con 1 joypad e 1 joypad sei pulsanti, + Street Fighter II SCE + Fatal Fury + Streets of Rage 2. Scrivete a: Andrea de Togni, via Pellina 5, Pesina di Caprino VR, 37010 Verona.

Scambio lettore CD portatile Philips con custodia, cinghia e cavo per connessione stereo (1 anno, prezzo originario L. 450.000) **con Mega Drive II** (anche usato) più cartuccia. Ottimo affare! Scrivere a: Simone Coltri, via Salvo d'Acquisto 3/C, 37010 Rivoli Veronese (VR).

•COMPRO

Console **Mega Drive** e videogioco **Street Fighter 2 CE** a prezzo trattabile, possibilmente in buone condizioni e con 2 joypad. Offerta massima L. 200.000. Scrivere a Massimo Cerrato, via Amendola 119 Sarno (SA). Tel. 081/943346.

Giochi per Game Gear a basso prezzo (Mortal Kombat, Mick & Mack, ecc.). Scrivere a Fausto di Quarto, via Nutricato 1, 90014 Casteldaccio (PA). Tel. 091/953775.

Giochi per Master System (After Burner, Streets of Rage e Batman Returns) a circa un terzo del loro prezzo. Scrivere a Matteo Longhi, via Franzinetti 7, Brescia. Tel. 030/315851.

SONIC SCAMBIO

	Vendo	Compro	Scambio
❑ VIDEOGAME	❑	❑	❑
❑ FUMETTI	❑	❑	❑
❑ ALTRO	❑	❑	❑

TESTO ______________________________

SCRIVERE A: ....

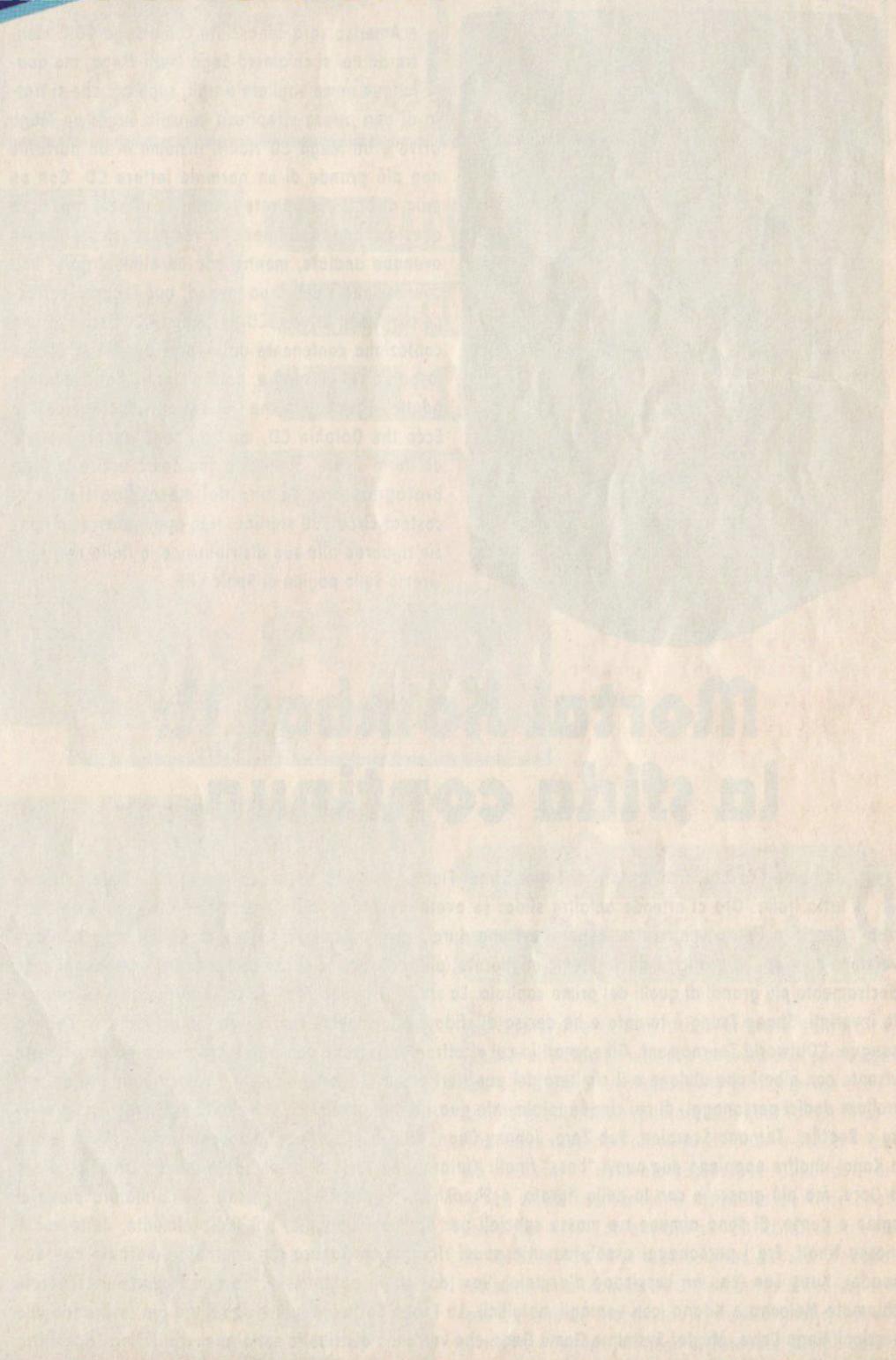
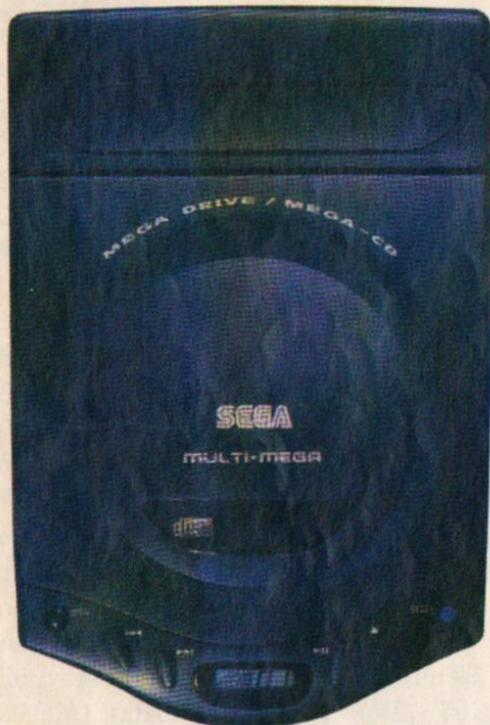
E/O TEL. ....

non sono in vendita

Disegna la tua copertina e se sarà mitica la vedrai pubblicata!

Rizzoli Egmont Publishing via Settembrini 29 20124 Milano

Sonic • Mensile • Rizzoli Egmont Publishing s.p.a. • Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

ZonaNEWS

Nuovo 16 bit Sega Portatile

In America sarà conosciuto come Sega CDX, mentre da noi si chiamerà Sega Multi-Mega, ma qualunque nome vogliate dargli, sappiate che si tratta di una nuova strepitosa console Sega: un Mega Drive e un Mega CD riuniti insieme in un portatile non più grande di un normale lettore CD. Con un paio di batterie potrete usarlo, in effetti, proprio a questo scopo, ascoltando la vostra musica preferita ovunque andiate, mentre con un alimentatore, una connessione video e un joypad, può leggere cartucce per Mega Drive o CD per Mega CD. Uscirà in una confezione contenente due giochi per Mega CD, un joypad a sei pulsanti e, naturalmente, l'alimentatore adatto. È probabile che i due titoli siano Sonic CD e Ecco the Dolphin CD, ma non sono ancora notizie del tutto sicure. Sappiamo che dovrà uscire in Gran Bretagna verso la fine del mese d'aprile e che costerà circa 350 sterline. Non appena avremo notizie riguardo alla sua distribuzione in Italia ne riparleremo sulle pagine di Sonic V&F.

Uno skateboard per girare l'America!

L'Electronic Arts ha annunciato un nuovo gioco: Skitchin', una combinazione di skateboard e "hitch-hiking" (cioè, in inglese, autostop). Il vostro personaggio dovrà, infatti, aggrapparsi saldamente a qualunque veicolo in movimento che vada nella direzione desiderata e farsi trainare sul suo skate. Si va da Los Angeles a New York, attraverso altre dodici grandi città degli Stati Uniti d'America. Non ci sono regole né limiti di velocità e soltanto i più duri riusciranno ad arrivare fino a NY City! La cartuccia conterrà ben 16 Mbit di azione pura per un gioco che non vi consigliamo assolutamente di ricreare a casa...

Mortal Kombat II: la sfida continua...

Due numeri fa abbiamo parlato di Super Street Fighter II, ormai uscito da tempo nelle sale giochi di tutta Italia. Ora ci attende un'altra sfida: se avete giocato Mortal Kombat fino alla nausea e siete riusciti a finirlo venti volte, aspettatevi una dura prova da questo sequel, disponibile fra breve in versione coin-op. La grafica è decisamente migliorata, più realistica, e anche gli sprite dei personaggi sono decisamente più grandi di quelli del primo capitolo. La storia e il concept di gioco sono rimasti praticamente invariati. Shang Tsung è tornato e ha deciso di sfidare nuovamente i nostri eroi in un torneo all'ultimo sangue: l'Outworld Tournament. Gli scenari in cui vi affronterete sono ben otto e comprendono una foresta vivente con alberi che ululano e il cimitero dei guerrieri pieno di tombe e teschi. Il gioco permette di controllare dodici personaggi, di cui cinque totalmente nuovi e due prima non selezionabili (Shang Tsung stesso e Reptile). Tornano Scorpion, Sub Zero, Johnny Cage, Raiden e Liu Kang (mancano, invece, Sonja Blade e Kano). Inoltre appaiono due nuovi "boss" finali: Kintaro, una sorta di umanoide a quattro braccia, simile a Goro, ma più grosso e con la pelle tigrata, e Shaokhan, un guerriero coperto da un'armatura piena di spine e punte. Ci sono almeno tre mosse speciali per ogni personaggio, più, naturalmente, delle nuove mosse finali. Fra i personaggi assolutamente nuovi ricordiamo Bakara (un umanoide mutante con due spade), Kung Lao (con un copricapo d'acciaio), Jax (dai pugni potentissimi), e due ragazze mascherate chiamate Meleena e Kitana (con ventagli metallici). La Probe Software (udite udite) sta già lavorando alle versioni Mega Drive, Master System e Game Gear, che verranno distribuite sotto etichetta Flying Edge entro la fine dell'anno. Staremo proprio a vedere...

Poligonali robot sul Mega CD

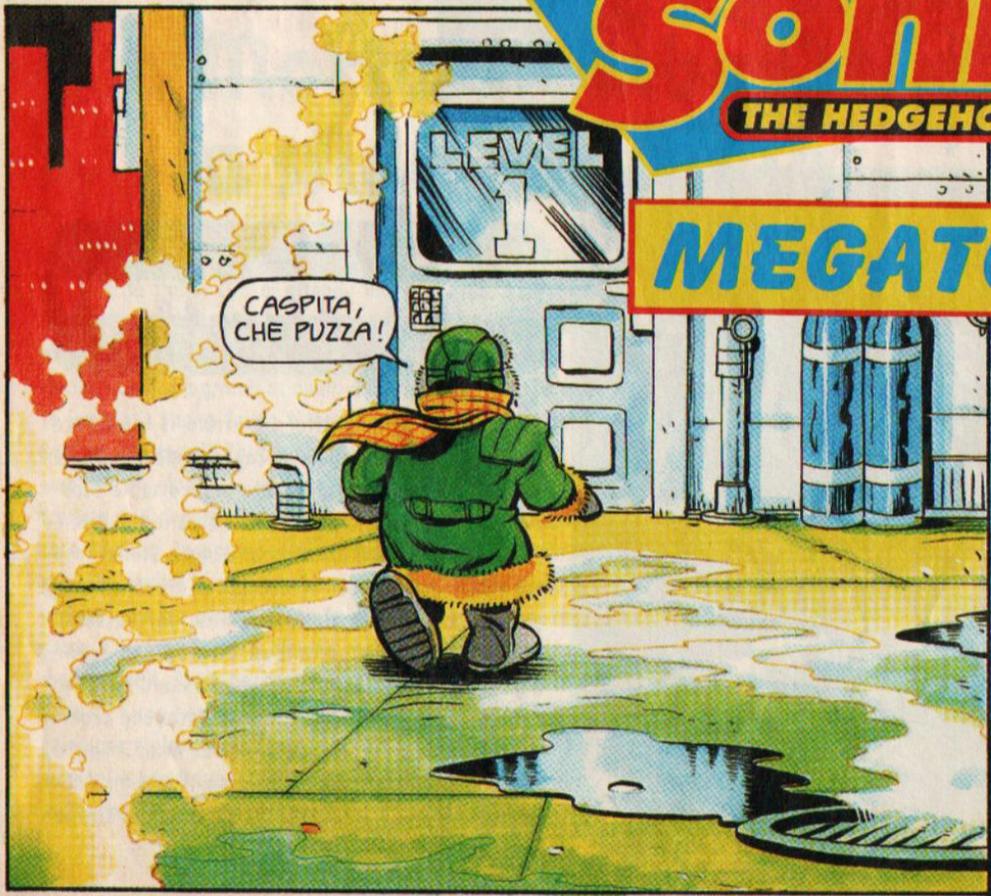
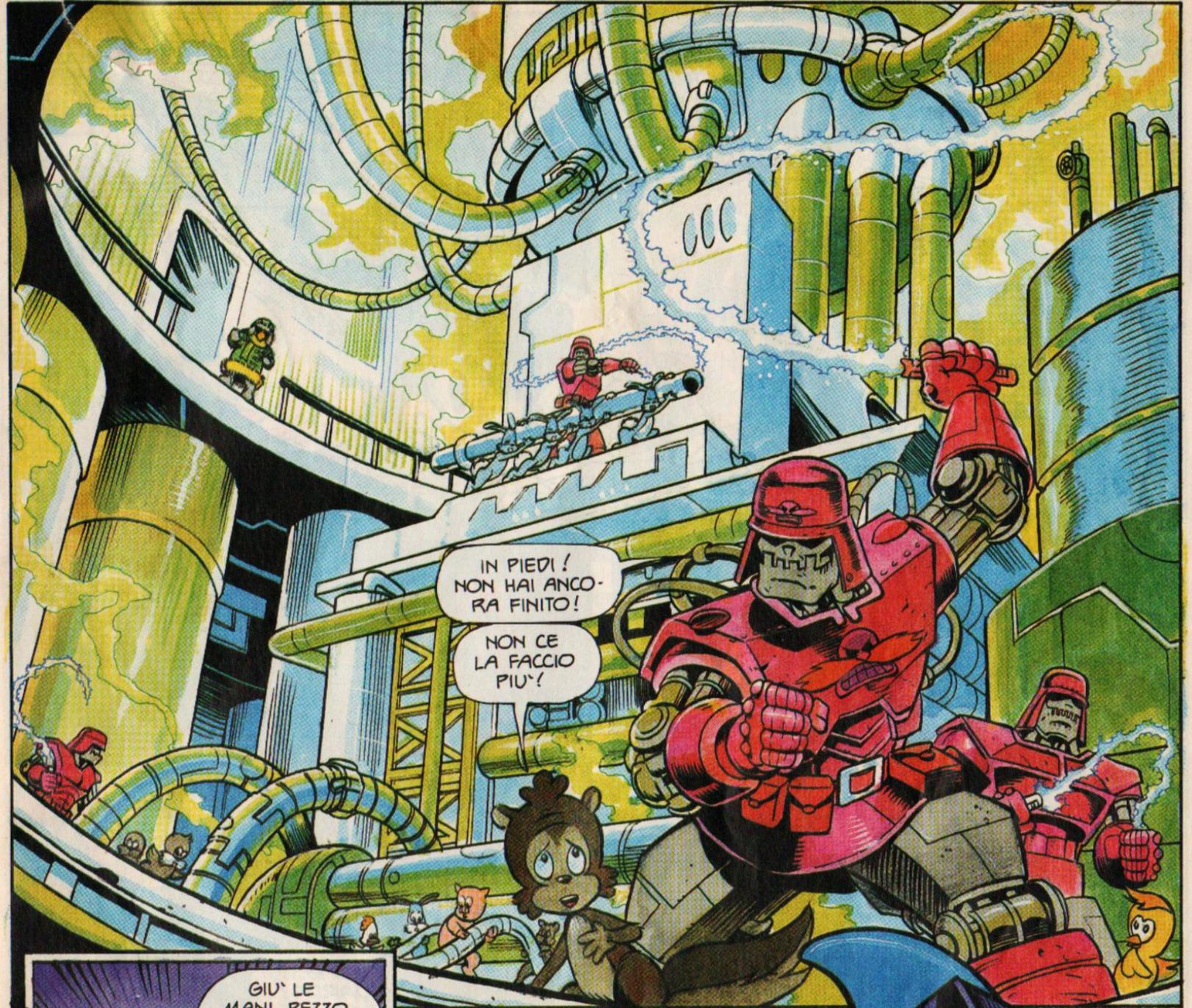
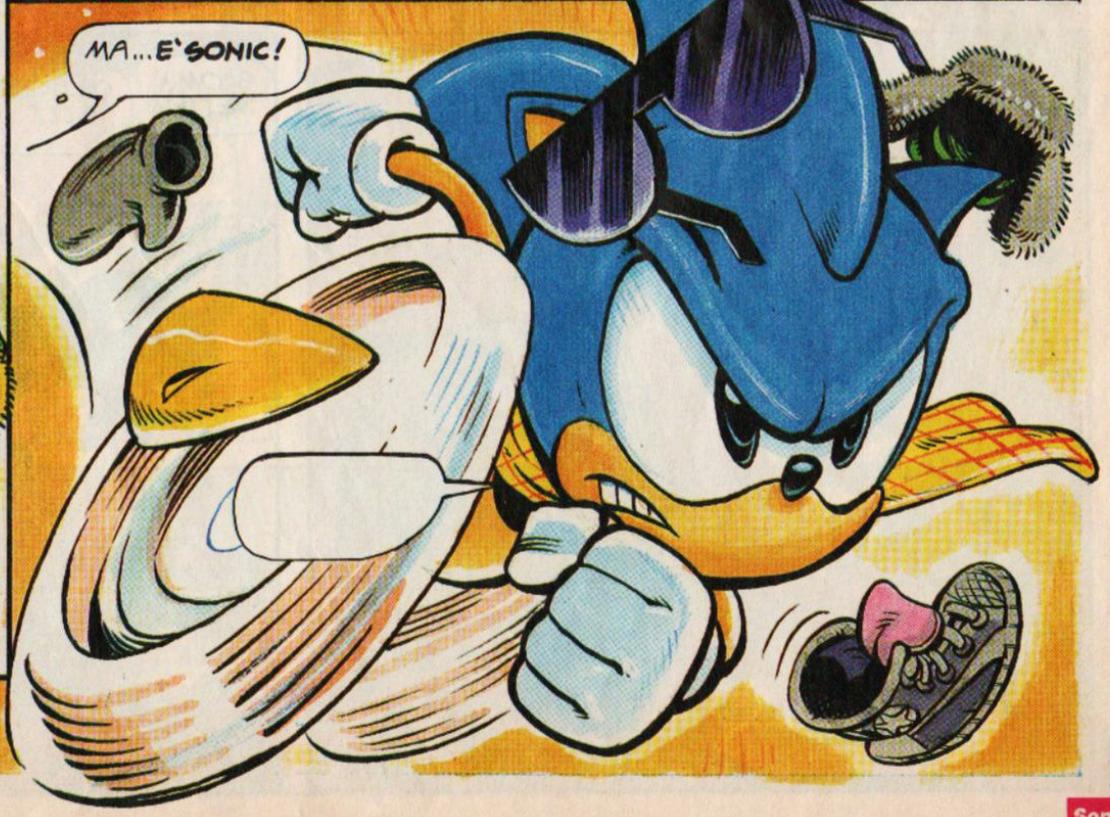
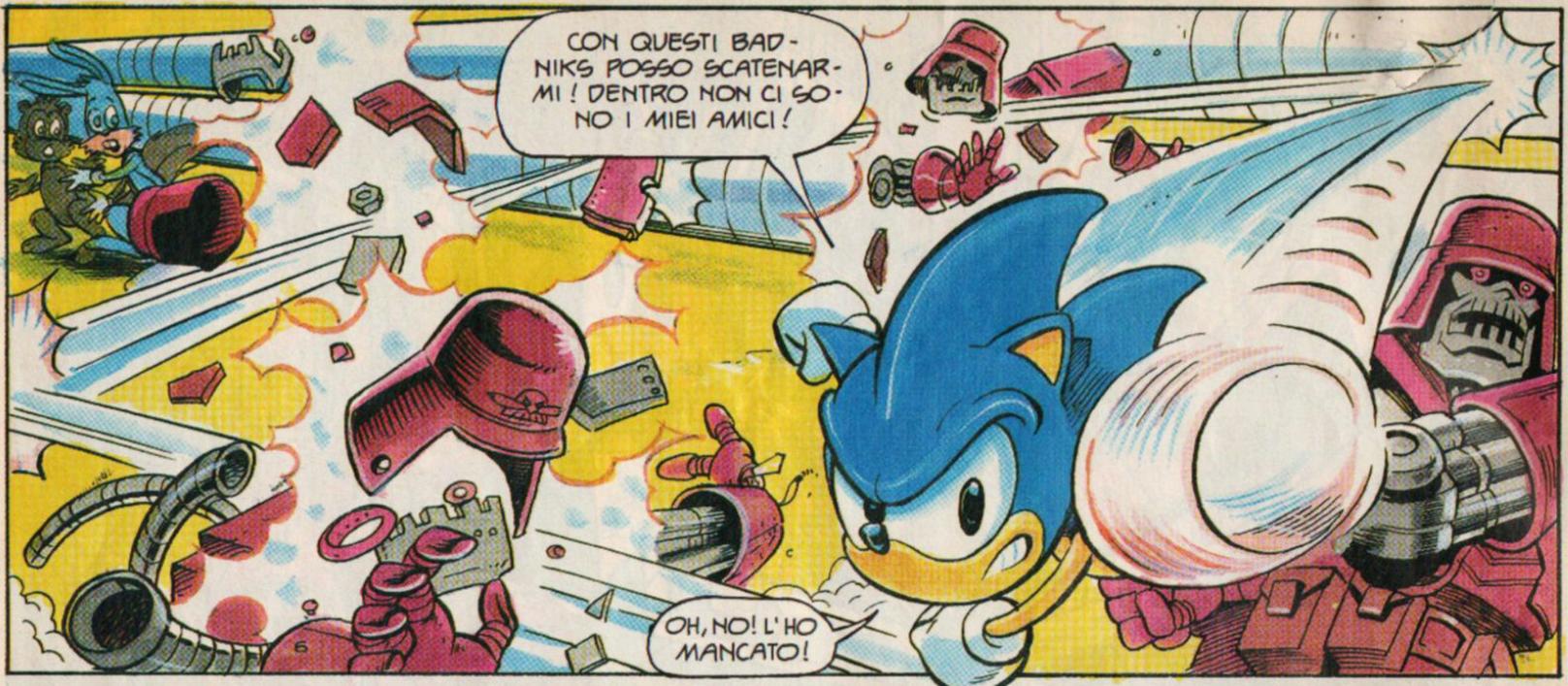
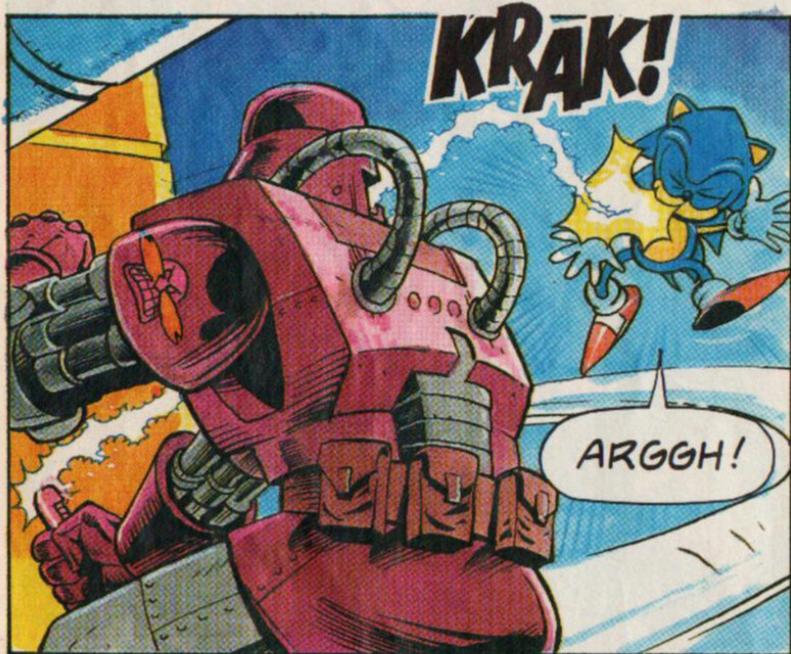
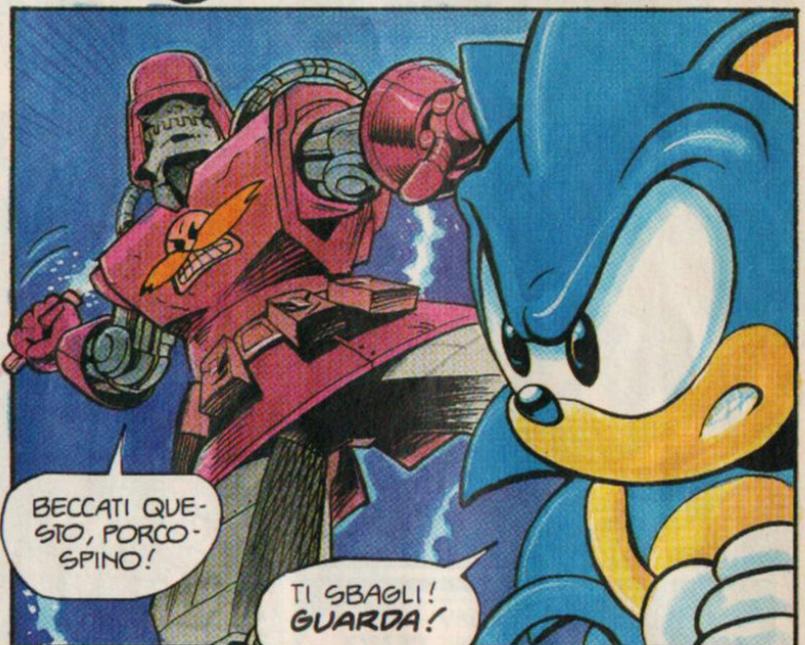
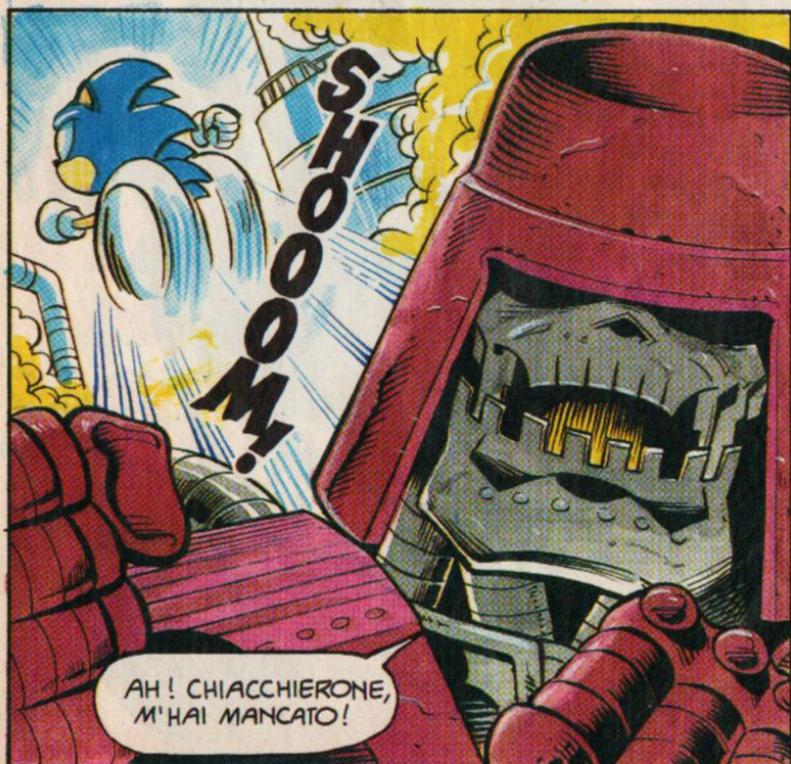
Ecco una delle prime immagini di Rise of the Robots, il nuovo picchiaduro della Mirage, già attesissimo, nella sua versione per Mega CD della JVC Musical Industries. La grafica, eccezionale, combina con le ultime tecnologie le immagini digitalizzate degli scenari con eccezionali robot poligonali. Il gioco sarà disponibile anche in versione Mega Drive; entrambe le conversioni dovrebbero uscire fra non molto.

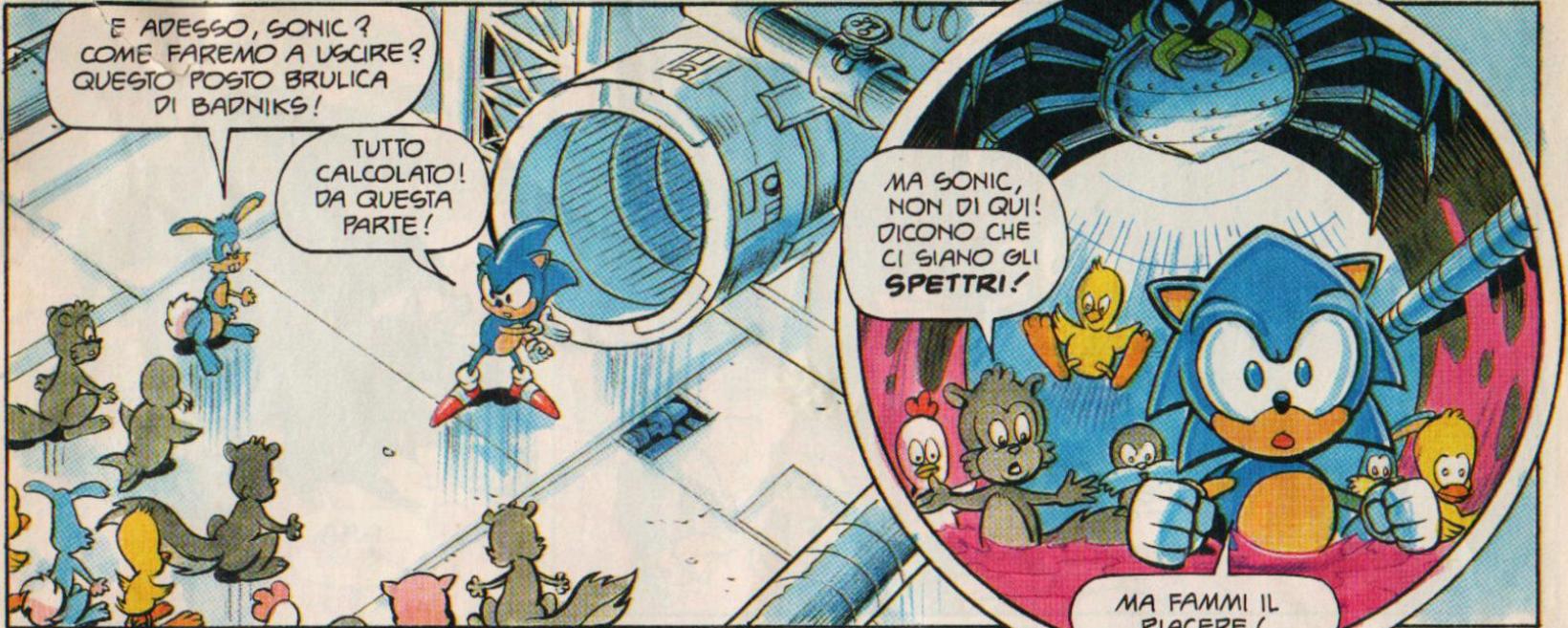
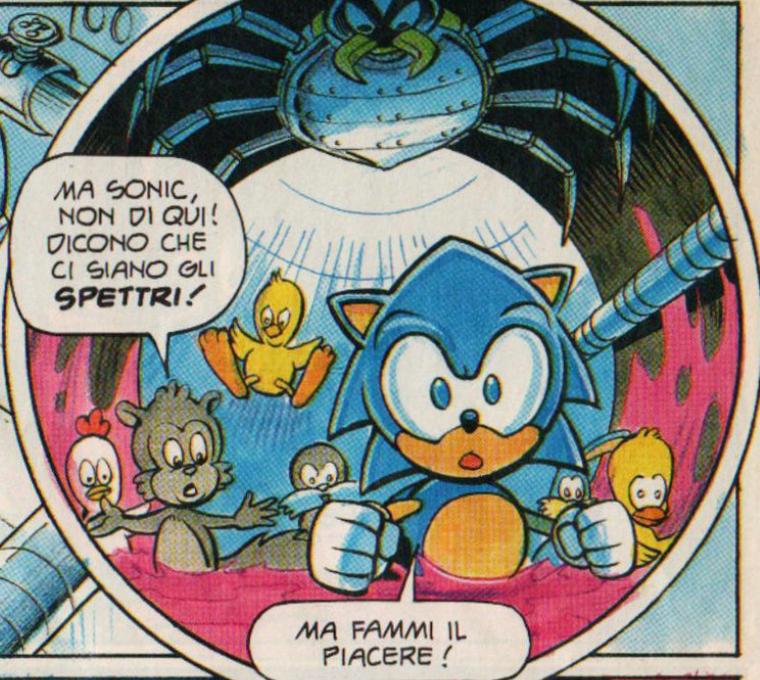
Mille e una partita sul Game Gear

Entro il mese prossimo dovrebbe uscire la conversione di Aladdin per Game Gear. Il nostro eroe dovrà muoversi tra tappeti volanti, geni, malvagi guerrieri fino a salvare la principessa Jasmine. La grafica sembra eccezionalmente buona e dettagliata. Abbiate pazienza e tenete d'occhio le pagine dei prossimi numeri di Sonic V&F.

Guerre Stellari!

È finalmente in dirittura d'arrivo il fantastico Rebel Assault nella sua conversione per Mega CD. Il gioco, uno sparatutto graficamente eccezionale in cui potrete pilotare ben quattro tipi diversi di astronave dell'universo di Guerre Stellari, ha già riscosso un notevole successo di pubblico e di critica nella sua versione originale per Personal Computer IBM Compatibili su CD-ROM. Le scene digitalizzate dal film e la colonna sonora rendono perfettamente l'atmosfera... Non ci resta che aspettare e prendere il comando di Rookie One, il nostro pilota, nei voli tra i canyon di Tatooine, tra gli asteroidi di Alderaan e in mille altre battaglie; che la Forza sia con voi!

IL PIANETA MOBIUS G.R.*...
SEI BEAKY, DEL TURNO DI PULIZIA?
GIA'! SONO PROPRIO BOB BEAKY!
COME MAI COSI' ALLEGRO? E' UN TURNO PESANTE, QUESTO!
OH... FORSE E' CHE SONO FELICE DI SERVIRE ROBOTNIK!
LUNGA VITA A ROBOTNIK!
A UN REGNO SENZA FINE!
POTESSE SCOPPIARE!
*GOVERNO ROBOTNIK.
STOP
Sonic
THE HEDGEHOG
MEGATOX
LEVEL 1
CASPITA, CHE PUZZA!
OH, NO...

IN PIEDI! NON HAI ANCORA FINITO!
NON CE LA FACCIO PIU`!
GIU` LE MANI, PEZZO DI LATTA!
MA... E` SONIC!

CON QUESTI BAD-NIKS POSSO SCATENARMI! DENTRO NON CI SONO I MIEI AMICI!
OH, NO! L'HO MANCATO!

KRAK!
ARGGH!

BECCATI QUESTO, PORCOSPINO!
TI SBAGLI! GUARDA!

SHOOOOM!
AH! CHIACCHIERONE, M'HAI MANCATO!

SCOMMETTI?
OH... KZZZ... BZZZ...

E ADESSO, SONIC? COME FAREMO A USCIRE? QUESTO POSTO BRULICA DI BADNIKS!
TUTTO CALCOLATO! DA QUESTA PARTE!
MA SONIC, NON DI QUI! DICONO CHE CI SIANO GLI SPETTRI!
MA FAMMI IL PIACERE!

AAAAGH! UN GRABBER!
TRANQUILLI!

QUESTO GIO-CHETTO LO FACCIO A OCCHI CHIUSI!
B-DANG!
SONO LIBERO!

TEMEVO DI DOVER PAS-SARE LA VITA INTRAPPOLA-TO IN QUEL BADNIK! MI AVEVANO MESSO LÌ, PER-CHÈ NON LAVORAVO ABBASTANZA!
ADESSO STA' CALMO, PICCO-LO! È TUTTO FI-NITO... CI SONO IO!

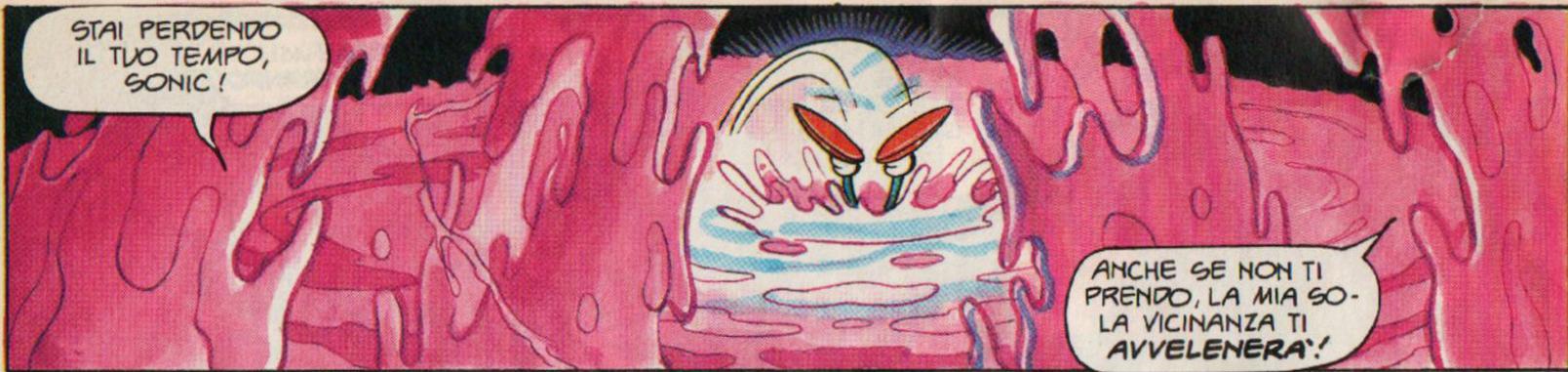
UUURGH!

SVELTI, RAGAZZI... NON ABBIAMO MOLTO TEMPO!
SONIC, ATTENTO... DIETRO DI TE!
CHE C'E'?

E TU CHI DIAVOLO SEI?
ERO UNO SCIENZIATO DEL DR. ROBOTNIK: STUDIAVO UNA SOSTANZA CHIAMATA MEGA MACK, DA USARE PER DISTRUGGERTI!
QUESTO... PRIMA DELL' INCIDENTE!

IL MIO LABORATORIO FU ALLAGATO DAL MEGA MACK!
E NON SO COME, MA DIVENNI UN COMPOSTO CHIMICO! UNA SOSTANZA TOSSICA ...IL CATTIVO MEGATOX!

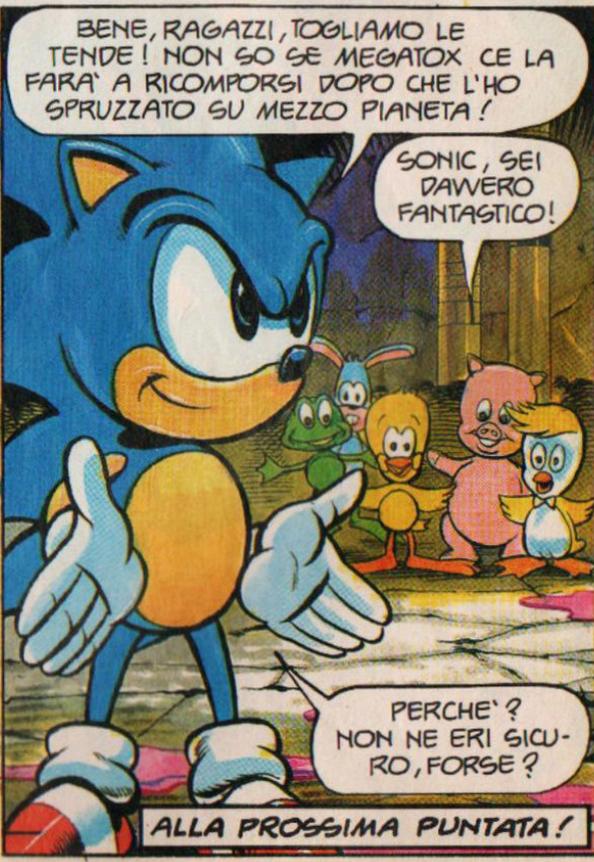
E CHE ALTRI POTERI HAI, OLTRE QUELLO DI ANNOIARE LA GENTE?
VUOI VEDERLI?

PER COMINCIARE...
AAA... GLUB!
VEDIAMO UN PO' CHE COSA SUCCEDE SE RESPIRI QUESTA SOSTANZA TOSSICA!
DEVO FARE SUBITO QUALCOSA!
AAARGH! MI STAI SEPARANDO!
SHZZZTTTTCHH
BENE! SISTEMATO ANCHE IL GOCCIOLOSO!
CERTO CHE SONO DAVVERO MITICO!
NON PUOI DISTRUGGERMI, SONIC! IO SONO MEGA MACK, L'INDISTRUTTIBILE!
L'INSOPPORTABILE, DIREI!
OKAY, FANGOSO, L'HAI VOLUTO TU!

STAI PERDENDO IL TUO TEMPO, SONIC!
ANCHE SE NON TI PRENDO, LA MIA SOLA VICINANZA TI AVVELENERA'!

HO DECISO CHE E' TEMPO PER MEGATOX FARE UN GIRETTO FUORI!

ADESSO SPERIAMO DI RIUSCIRCI! QUESTA SOSTANZA COMINCIA A DARMI UN PIZZICORINO!

DEVO FUNZIONARE COME UN'ELICA E RISUCCHIARLO ATTRAVERSO QUESTO BUCO!

" E COSI' AVVENNE! "

BENE, RAGAZZI, TOGLIAMO LE TENDE! NON SO SE MEGATOX CE LA FARA' A RICOMPORSI DOPO CHE L'HO SPRUZZATO SU MEZZO PIANETA!
SONIC, SEI DAVVERO FANTASTICO!
PERCHE'? NON NE ERI SICURO, FORSE?
ALLA PROSSIMA PUNTATA!

FINE

VIGGILOGIA

Salve a tutti, eccoci tornati alla nostra lezione mensile di videogiochi. Questa volta abbiamo pensato di comparare il Mega Drive, la console più amata dai porcospini, con tutte le altre principali console disponibili sul mercato: ecco, quindi, di seguito, le specifiche tecniche delle varie macchine.

MEGA DRIVE
Processore: 68000 + Z80B 8MHz
Memoria: 64K RAM+ 64K video
Risoluzione: 320X224
Colori: 64 da una palette di 512
Sprite su schermo: 80
Sonoro: 12 canali stereo

SNK NEO GEO
Processore: 68000 12MHz + Z80A 4MHz
Memoria: 64K RAM + 64K video
Risoluzione: Qualità da Coin-Op
Colori: 4096 da una palette di 65536
Sprite su schermo: 380
Sonoro: 13 canali stereo

NINTENDO NES
Processore: Z80 4MHz
Memoria: 16K RAM
Risoluzione: 256X240
Colori: 16 da una palette di 52
Sprite su schermo: N/D
Sonoro: Mono

NINTENDO GAME BOY
Processore: 8 bit custom
Memoria: 16K RAM
Risoluzione: 256X240
Colori: 2 (9 tonalità di grigio)
Sprite su schermo: N/D
Sonoro: 4 canali stereo

NEC PC ENGINE
Processore: 6502 7MHz
Memoria: 64K RAM + 8K video
Risoluzione: 256X216
Colori: 32 (background) + 116 (sprite) da una palette di 512
Sprite su schermo: 64
Sonoro: 6 canali stereo

ATARI LYNX
Processore: 6502 4MHz
Memoria: 64K
Risoluzione: 160X102
Colori: Palette di 4096
Sprite su schermo: N/D
Sonoro: 4 canali stereo

SUPER NINTENDO
Processore: 65816 3MHz + 16 bit custom
Memoria: 128K RAM + 64K video
Risoluzione: 512X448
Colori: 256 da una palette di 32768
Sprite su schermo: 128
Sonoro: 8 canali stereo

Zona PROVE

IL MESE SCORSO SONIC SPINBALL E DR. ROBOTNIK MEAN BEAN MACHINE E QUESTO MESE SONIC CHAOS PER GAME GEAR E SONIC 3 PER MEGA DRIVE! TUTTI I MIEI FAN SARANNO ULTRA-SUPER-MEGA CONTENTI: NON TRASCURATE GLI ALTRI GIOCHI, COMUNQUE! ABBIAMO TITOLI IMPORTANTI COME NBA JAM E PELÉ SOCCER PER MEGA DRIVE, MICRO MACHINES PER MASTER SYSTEM E GAME GEAR, L'ATTESISSIMO MICROCOSM PER MEGA CD, CJ ELEPHANT FUGITIVE, ROBOCOP 3 E ADDAMS FAMILY PER GAME GEAR! INOLTRE, QUESTO MESE INAUGURIAMO UNA NUOVA ZONA: LA ZONA CLASSIC, IN CUI RECENSIREMO, COME CI AVETE CHIESTO NELLE DIVERSE LETTERE, CLASSICI PER TUTTE LE CONSOLE. BUONA LETTURA!

CONSOLE
IDENTIFICA IL SISTEMA TESTATO: MS STA PER MASTER SYSTEM, MD PER MEGA DRIVE, GG PER GAME GEAR E MCD PER MEGA CD.

SCHEDA TECNICA
LA CARTA D'IDENTITÀ DEL GIOCO.

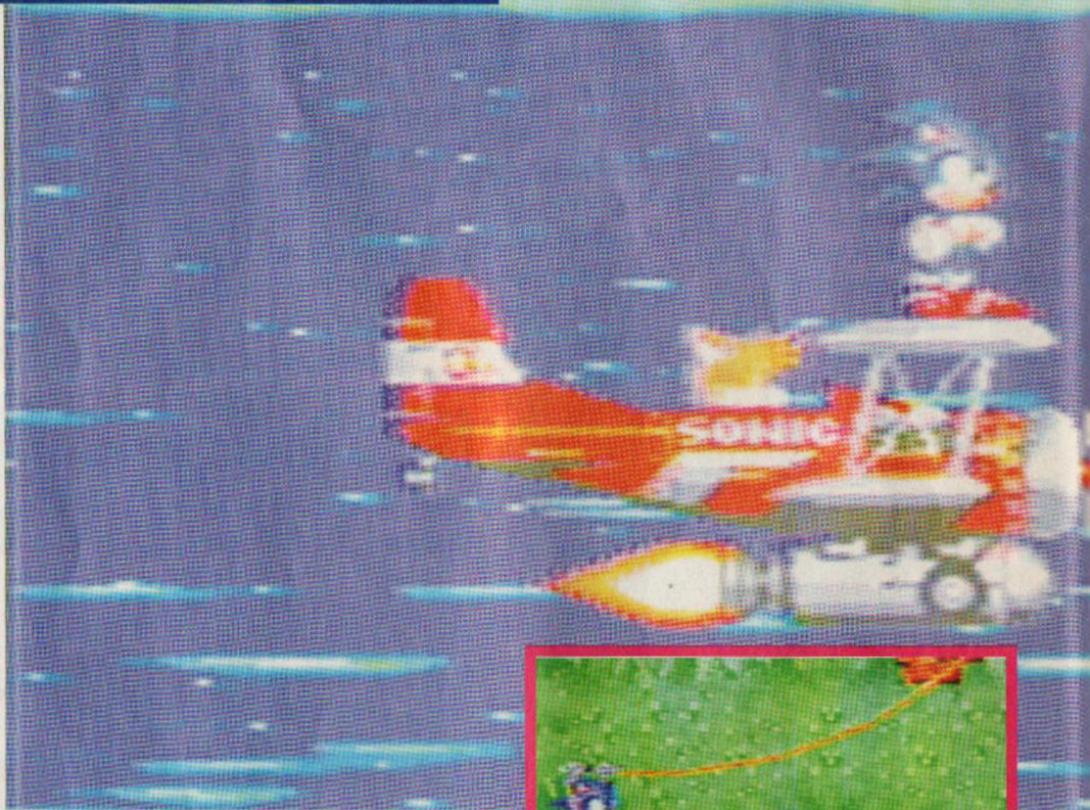
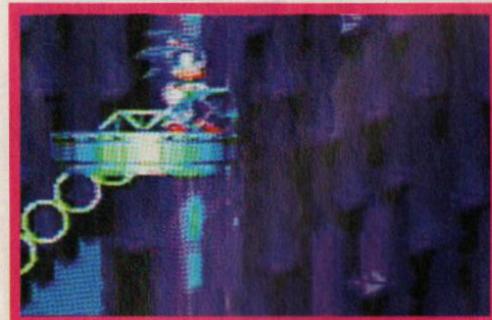
VOTO PARZIALE
GRAFICA, SONORO E GIOCABILITÀ IN UN GIOCO SONO MOLTO IMPORTANTI, PERCIÒ VENGONO VALUTATI UNO PER UNO.

VOTO
IL GIUDIZIO COMPLESSIVO SUL GIOCO.

I COMANDI
PER SAPERE GIÀ DOVE METTERE LE MANI.

BONUS MALUS
I PREGI E I DIFETTI DEL GIOCO

SONIC THE HEDGEHOG 3 MD

Penso che le presentazioni siano inutili. C'è forse qualcuno di voi che non conosce il porcospino blu che dà il nome a questa rivista? No, sicuramente no. Certamente avrete giocato a una delle sue avventure o letto almeno una sua storia a fumetti. È quindi inutile che mi dilungarsi a presentare questo fantastico personaggio, che in pochissimo tempo ha superato in popolarità addirittura Topolino, per passare invece a descrivere tutte le novità che caratterizzano il terzo episodio di questa divertentissima saga. Dr. Robotnik sembra non morire mai, e questa volta si è rifugiato su un'isola sperduta. Grazie al suo genio diabolico, Robotnik è riuscito a farsi consegnare i sette smeraldi del chaos dal legittimo custode e a convincerlo a difendere i preziosi smeraldi da Sonic e dal suo fido compagno Tails. Questo nuovo personaggio si chiama Knuckles, ed è un'echidna rosa che, per tutto il gioco, si divertirà a intralciare il vostro già intricato cammino. Sonic dovrà, infatti, cimentarsi in un platform dai consueti ritmi frenetici per recuperare tutti gli smeraldi e sgominare l'orda dei cattivi. Ma questa volta quelli della grande "S" hanno fatto le cose in grande. Il gioco occupa una cartuccia da 16 Mbit (Sonic 1 occupava 4 Mbit, Sonic 2 8 Mbit), vi è una comoda batteria tampone per salvare la posizione e il modo a due giocatori gode di una grafica appositamente disegnata. Se, infatti, nel precedente episodio l'opzione a due soffriva di una grafica pesante, per questo gioco tutto è

Ecco Sonic nella sua famosa imitazione di Tarzan.

Queste immagini si riferiscono alla Ice Cap Zone. Questo livello è completamente innovato, ma niente paura, Sonic è un provetto sciatore e niente lo può fermare. Una volta tolti gli sci, dovrà però continuare l'avventura camminando sul ghiaccio vivo. A ostacolare il cammino ci saranno spuntoni acuminati e profondissimi precipizi.

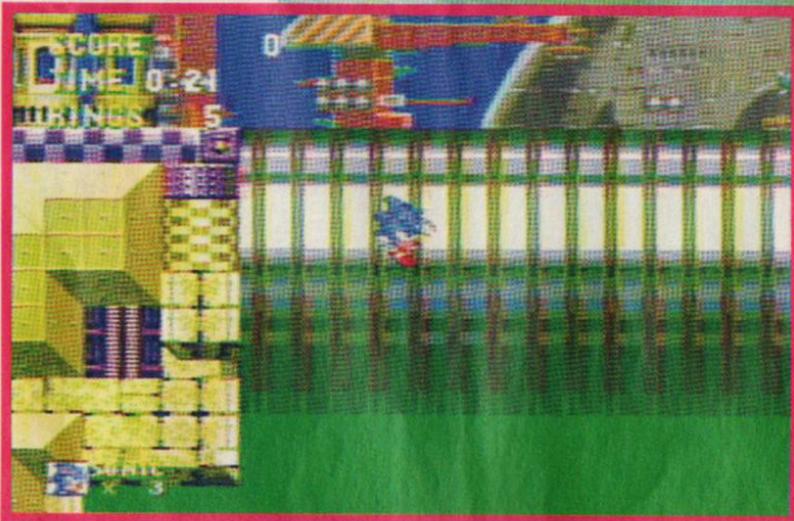
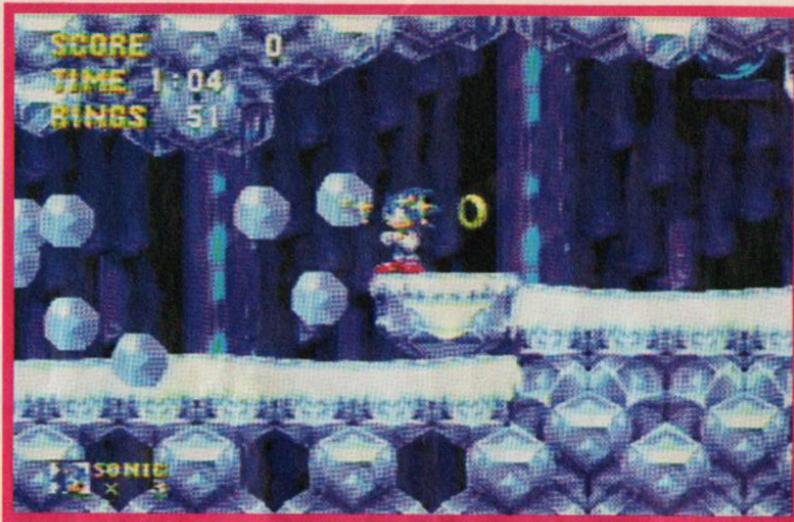
stato pensato alla perfezione. Sono state realizzate copie in miniatura dei tre personaggi, con cui potrete correre, da soli o con un amico, su cinque differenti livelli, ricchi di tratti spettacolari e di ingegnose trovate. Ma le novità interessano anche chi preferisce giocare in solitario. Innanzitutto, prima di iniziare la partita, potrete scegliere se utilizzare solo Sonic, Tails, o servirvi di entrambi. In questo sequel, Tails gioca infatti un ruolo più importante. Se decidete di usarlo, potrete godere delle sue abilità: il volpino a due code è in grado di volare e nuotare, e spesso anche il grande porcospino avrà bisogno del suo aiuto per uscire dai guai. Inoltre, a facilitarvi il compito, arrivano anche tre nuovi scudi che vanno a sostituire quello vecchio, ormai fuori moda. Uno è costituito da una bolla di sapone resistente agli urti e all'acqua, il secondo è una sfera infuocata resistente al calore e l'ultimo è un campo magnetico generato dalla corrente elettrica. Grazie al primo potrete respirare sott'acqua, con il secondo potrete trasformarvi in una sorta di meteora e con il terzo potrete attirare gli anelli che si trovano nelle vostre vicinanze. Ma anche gli schermi bonus sono aumentati. Per accedere ai Bonus Stage dovrete raccogliere cinquanta anelli e quindi passare per i lampioni segnaposto, mentre per entrare negli Special Stage dovrete cercare il classico anellone, questa volta nascosto all'interno del livello. Nei Bonus Stage vi ritroverete alle prese con un classico distributore di cicche: saltando da una parte all'altra dello schermo azionerete il meccanismo che, a seconda del caso, potrà rilasciare bonus più o meno utili. Negli Special Stage, invece, camminando su una palla, dove potrete muovervi nelle quattro direzioni con spostamenti di 90 gradi, dovrete raccogliere tutte le sfere blu ed evitare le rosse. Per ogni Special Stage che porterete completamente a

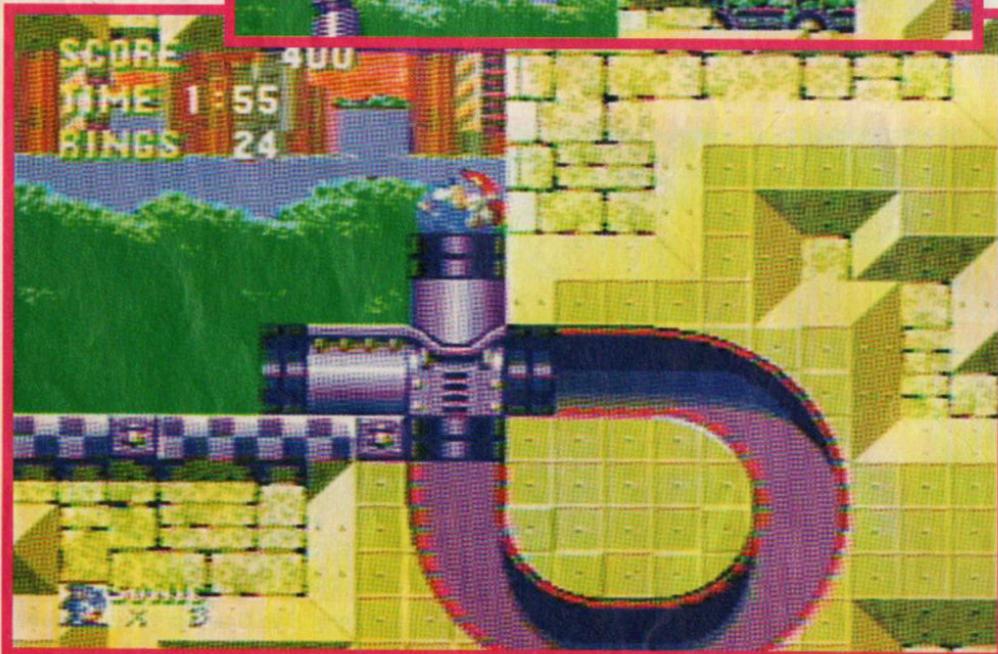
Più veloce della luce! Sarà questo Super Sonic?

Sonic riesce a vincere anche la forza di gravità!

Nella Carnival Night Zone passerete un sacco di tempo a testa in giù. E siete sicuri di non temere le vertigini?

Questa è la bellissima Marble Garden Zone. È un fantastico giardino pieno zeppo di strabilianti novità.

termine riceverete un smeraldo del Chaos e solo una volta che avrete raccolto tutti e sette gli smeraldi potrete trasformarvi nel fantomatico Super Sonic. Diverrete completamente gialli e sarete capaci di raggiungere un'elevatissima velocità senza soffrire della classica inerzia iniziale: infatti, non correrete nel vero senso della parola, ma volerete a pelo del terreno con un effetto altamente spettacolare. Molto spettacolari sono anche tutte le nuove strutture che affollano i vari scenari, ma, purtroppo, sono da segnalare anche alcuni aspetti negativi. Sei sono i livelli, vasti e articolati, ognuno suddiviso in due atti, per un totale di soli 12. Il gioco risulta quindi un po' troppo facile e breve, soprattutto a causa del salvataggio che vi consente di finire il gioco anche alla prima partita. Inoltre, i boss finali non sono molto

Siete finalmente giunti nella Launch Base Zone. Al termine di questo livello vi aspetta il confronto diretto con il Dr. Robotnik e le sue infernali macchine.

Sonic è veramente abile con il trapezio. Potrebbe avere grande successo in un circo.

Riuscite a vedere il disco blu di fianco a Sonic e Tails? Bene, se lo fate girare, potrete cambiare la struttura di vaste sezioni del livello. Ma state molto attenti, giocando con il fuoco si rischia di rimanere scottati. In questo caso potreste rimanere schiacciati da enormi blocchi di terreno!

curati e originali, così come i livelli, graficamente abbastanza deludenti, soprattutto se paragonati ai fondali stupendi di Sonic 2. Comunque sia, la giocabilità si attesta sempre su altissimi livelli garantendo un altissimo divertimento con uno e, in particolare, con due giocatori, dove potrete utilizzare anche Knuckles, il nuovo personaggio. Knuckles è un po' più lento di Sonic, ma è perfetto per sfidare il furbo Tails in una gara mozzafiato.

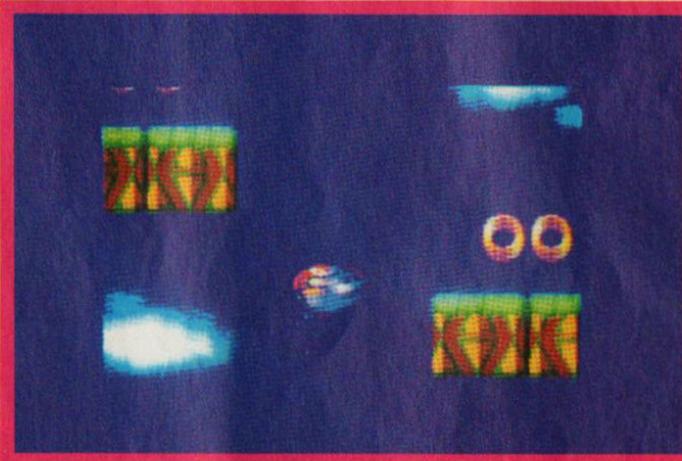
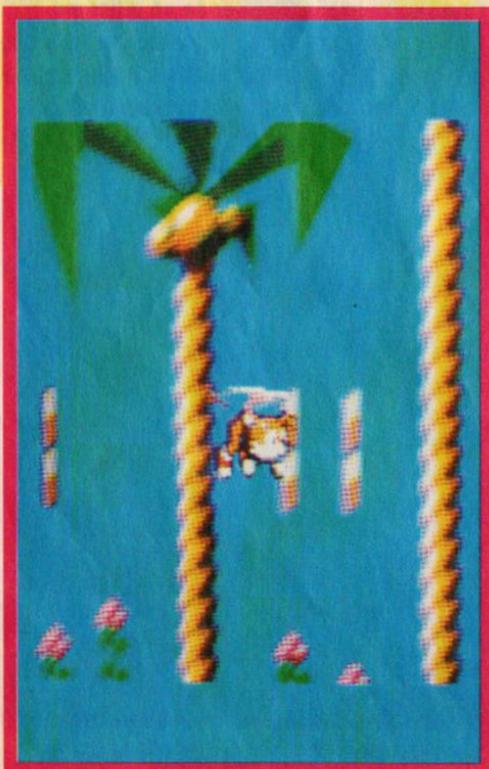
Questo è uno dei tratti più veloci del primo livello. Sullo sfondo uno degli Special Stage dove, una volta raccolte tutte le sfere blu, riceverete uno smeraldo del Chaos.

Se saltate dentro a quell'anello potrete accedere al Bonus Stage. Per farlo apparire, vi basterà raccogliere cinquanta anelli e passare per il lampione.

Siete dentro al Bonus Stage. Se saltate da una parte all'altra dello schermo, rimbalzando su quelle sporgenze gialle, azionerete la macchina.

SONIC CHAOS

A quanto pare tutte le botte che avete rifilato al vostro malvagio arcinemico, il Dr. Robotnik naturalmente, non sono bastate: il cattivone testa-d'uovo è tornato all'attacco e stavolta le cose si fanno davvero serie. Colui che da noi è conosciuto anche con il nome di Eggman, è riuscito a rubare i meravigliosi smeraldi rossi del chaos e a fuggire in una dimensione parallela, al sicuro; come se ciò non bastasse l'isola su cui Sonic e Tails vivono insieme con tutti i loro simpaticissimi amici sta lentamente ma inesorabilmente sprofondando nel mare... Bisogna fare in fretta!
Le sei zone da affrontare (Tourquoise, Gigalopolis, Sleeping Egg, Mech a Green, Aqua Plant ed Electric Egg) sono a loro volta suddivise in tre sottozone; alla fine di ognuna c'è, naturalmente, un boss speciale al servizio del perfido Robotnik.
Non mancano gli "Stage Bonus" in cui potrete raccogliere bonus a profusione (presenti, naturalmente, anche nei livelli normali, nella solita forma a monitor). Il vostro scopo, è quello di superare tutti i livelli recuperando tutti gli smeraldi del chaos e abbattendo gli scagnozzi di Robotnik, fino ad arrivare al faccia a faccia finale proprio con il subdolo dottore. Potrete star certi che, per essere una cartuccia per Game Gear, vi stupirà grazie alla sua velocità e alla giocabilità immediata.
Il gioco non ha dei veri e propri livelli di difficoltà, ma potrete scegliere di giocare con Sonic o con Tails e affrontare il gioco in modo completamente diverso: il simpatico porcospino blu, infatti, può andare velocissimo ma non può certo volare (tranne in rari casi in cui prende un bonus speciale sotto forma di un paio di scarpe magiche). Inoltre inizia il gioco senza la possibilità di continuare la partita dopo il game over e con sole tre vite, mentre il volpino a doppia coda può usare la sua particolarità per diventare una sorta di elicottero e sorvolare le zone più ostili e difficoltose; Miles Tails vi darà

Se sceglierete Sonic (come in queste immagini) vi troverete ad affrontare un gioco decisamente più difficile, sia per l'assenza dei "continua", che per le sole tre vite a disposizione del giocatore.

Nonostante le piccole e divertenti innovazioni inserite in questa ennesima avventura del nostro porcospino blu, potrete sempre ritrovare tutti gli elementi caratteristici dei titoli precedenti di Sonic.

Tails può facilmente volare facendo girare vorticosamente le sue due code, ma questo non significa che non possa correre veloce come Sonic e prendere i bonus facendo il famoso giro della morte!

I mostri di fine livello, al servizio del Dr. Robotnik, sono sempre più cattivi e difficili da abbattere.

Questa specie di coccinellone gigante ha un "bumper" sopra il guscio che potrà farvi volare molto in alto: fate attenzione a dove atterrate!

Tails può compiere azioni diverse rispetto al suo amico porcospino, o arrivare in punti che per Sonic sono irraggiungibili: in certe zone sarà comunque necessario richiedere il suo intervento immediato.

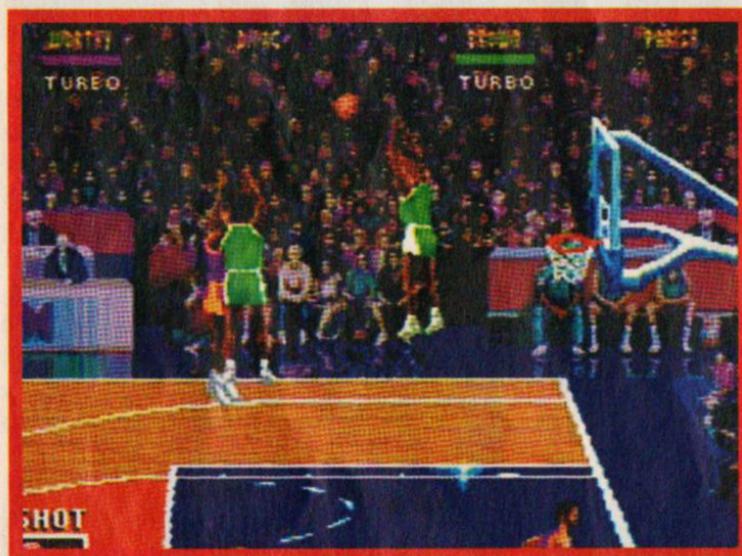
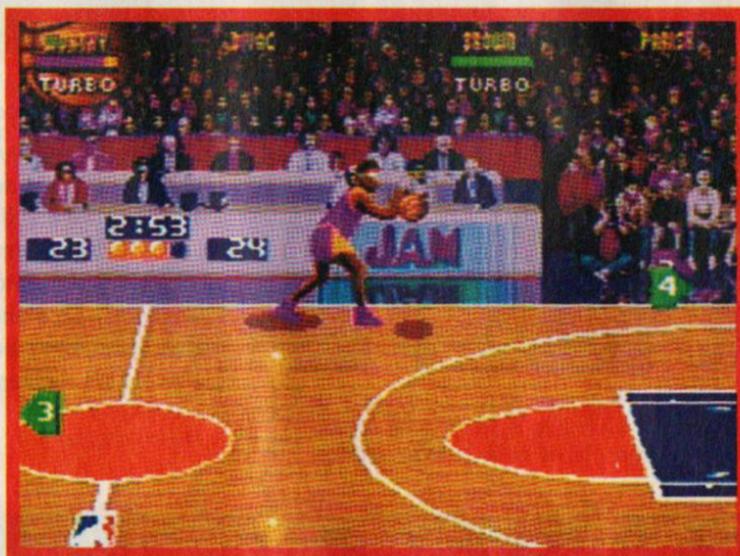
Alcuni livelli sono molto simili a quelli visti in altri capitoli delle avventure di Sonic: forse un po' più di innovazione, non avrebbe guastato affatto.

cinque vite per continuare la partita altrettante volte... Cosa preferite? Un gioco più difficile e più longevo o volete arrivare subito alla schermata di fine gioco? Sta a voi decidere.
Si tratta certamente di un gioco che tutti i possessori di Game Gear dovrebbero avere, e le uniche pecche che potremmo trovare sono, forse, un'eccessiva semplicità e una certa mancanza di originalità. Ma d'altra parte, si tratta di un gioco di piattaforme bellissimo, con una grafica e un sonoro decisamente fuori dal comune.

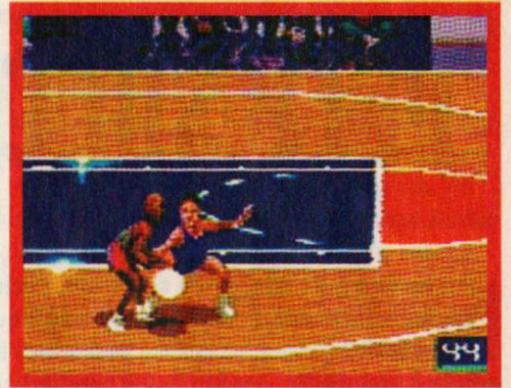
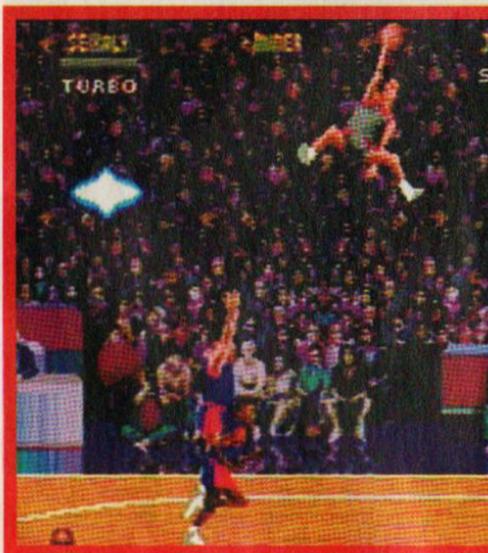
La caratteristica principale dei giochi di Sonic è la velocità, e questo è senz'altro vero anche in questo Sonic Chaos per Game Gear: Vi stupirete della fluidità dello scrolling.

NBA JAM

MD

Uau ragazzi! Credo di poter affermare senza timor di smentita che mai un videogioco sportivo, nell'intera storia del divertimento elettronico, è riuscito a raggiungere il grado di frenesia e giocabilità ottenuti da NBA Jam! Il gioco, targato Acclaim (la stessa produttrice degli indimenticabili Mortal Kombat e della saga di Double Dragon) è la conversione diretta (nonché impeccabile) dell'omonimo coin-op prodotto dalla Midway che tanto successo ha riscosso nelle sale giochi di mezzo mondo. NBA Jam si presenta fondamentalmente come la simulazione di un incontro di basket giocato a tutto campo tra due coppie di giocatori presi a prestito tra le squadre dell'NBA. Fin qui niente di nuovo: tutto sommato esiste già almeno una mezza dozzina di giochi del genere distribuiti per le svariate console presenti sul mercato; e allora che cos'è che rende questo titolo uno dei più divertenti e rivoluzionari che si siano mai visti su una macchina domestica? In primo luogo la velocità: i giocatori schizzano come schegge sul campo, passandosi il pallone alla velocità della luce e facendo dei tiri che talvolta bruciano la retina quando attraversano l'anello. E tutto questo, badate bene, è realizzato senza la benché minima sbavatura o sfarfallamento della grafica: gli sprite (cioè i giocatori) si muovono con una fluidità incredibile e assolutamente impeccabile.

Un tiro da tre punti: le probabilità di realizzarlo dipendono dalle reali statistiche NBA per quel giocatore nella scorsa stagione.

Un passaggio teso a due mani: è uno dei fondamentali del basket reale e di NBA Jam.

Una delle possibili 53 schiacciate: naturalmente non è fisicamente possibile vedere nella realtà nulla di simile (notate che i piedi del cestista si trovano almeno un metro sopra l'anello del canestro) ma questo sembra importare poco ai programmatori di NBA Jam.

Impeccabile è anche lo scrolling del campo, quella nelle azioni di contropiede e nelle fasi di gioco più caotiche e veloci. Oltre a questo, la caratteristica che maggiormente risalta in NBA Jam è senz'altro la sua spettacolarità, una grafica particolarmente dettagliata e ben definita, nonché la velocità già detta contribuiscono in maniera determinante. A questo si aggiunge la la straordinaria fantasia dei programmatori che si sono sbizzarriti a inventarsi ben 53 tipi diversi di schiacciata, dalle più comuni (come il caratteristico "jam" da cui il gioco prende nome, cioè quella a due mani che si esegue aggrappandosi poi all'anello) alle più astruse e improbabili (come la "hyperdunk": una schiacciata eseguita dopo un salto di ben oltre dieci metri d'altezza e un triplo salto mortale, e che si conclude con l'immancabile esplosione del canestro). Inoltre il gioco è violentissimo: le uniche infrazioni che vengono fischiate sono quella di 24 secondi (tempo massimo entro cui portare a termine l'azione) e quella d'interferenza difensiva (intercettare la palla quando questa, dopo un tiro, si trova nella fase discendente della propria traiettoria) e lasciano perciò la possibilità ai giocatori di commettere i falli più cattivi e feroci. Completano il tutto un'efficace radiocronaca diretta (ovviamente in lingua inglese), e due ottime sequenze in full motion video. Ah, quasi dimenticavo: NBA Jam può' essere giocato contemporaneamente da 4 giocatori a patto di possedere, naturalmente, un adattatore apposito (ossia il fantomatico SEGA-TAP).

Divac cerca di rubar palla a Horace Grant in modo più o meno "regolare".

Quando il gioco si fa duro, i duri cominciano a giocare: del resto il basket non è gioco da signorine!

Un'altra strabiliante quanto improbabile "performance" di Scottie Pippen!

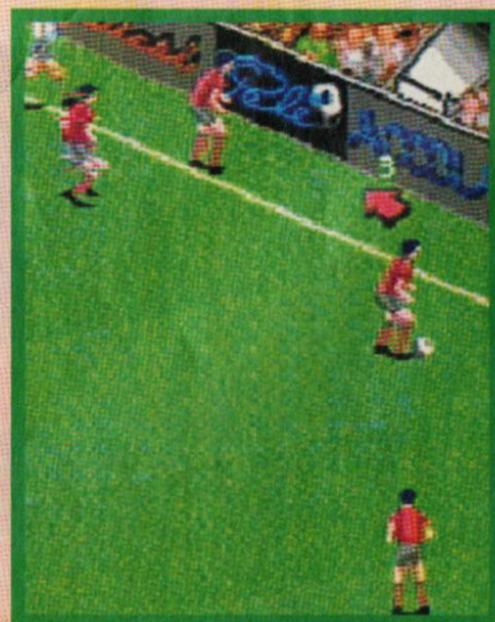
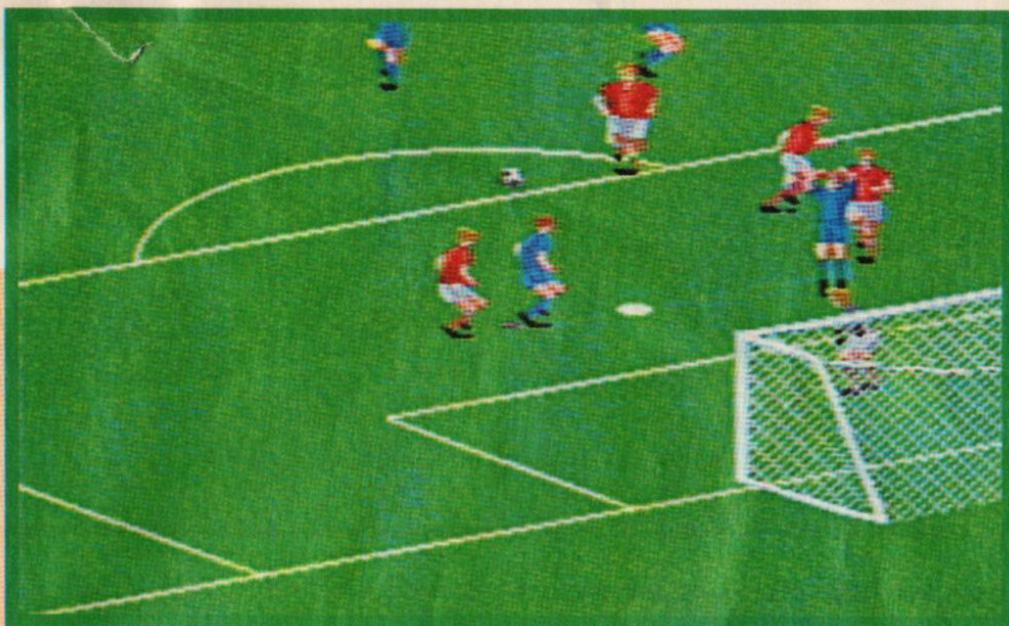
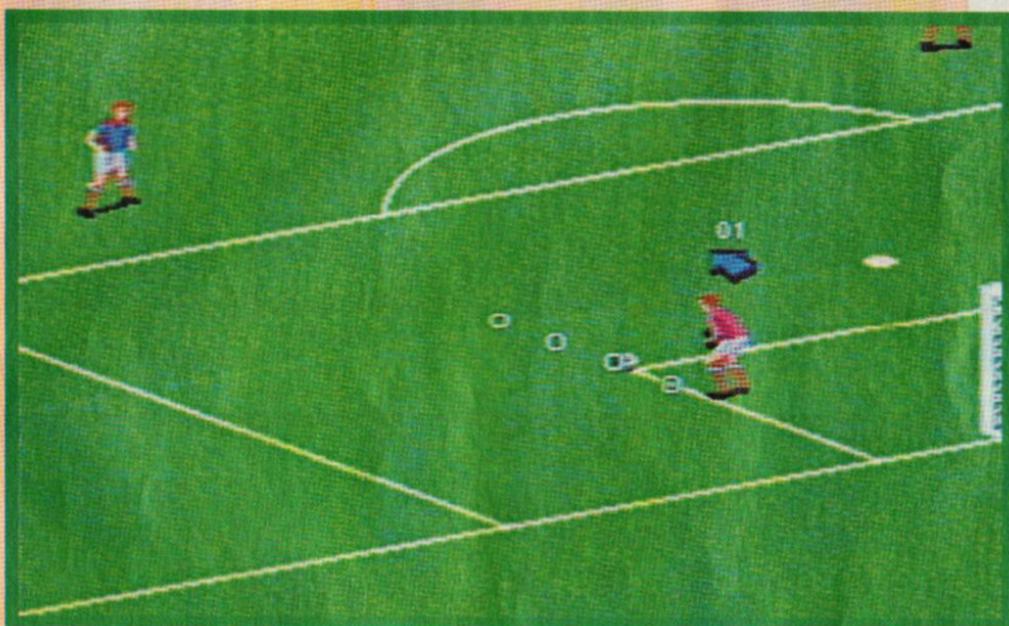
PELÉ SOCCER

Il nome dice tutto. Perfino chi non ama il calcio è in grado di abbinare il nome di Pelé a questo sport, in quanto il mitico giocatore ne è quasi un sinonimo. Se Pelé è stato grande e immemorabile, il gioco omonimo ne è invece il perfetto contrario. Basato su una visuale che ricorda fin troppo Fifa Soccer, Pelé si caratterizza soprattutto per un'azione di gioco non troppo esaltante, causata principalmente dalla scarsa velocità dei movimenti degli omini e dal basso livello di giocabilità. L'inquadratura è piuttosto ravvicinata e consente di vivere l'azione da più vicino, ma anche se risulta lenta e poco esaltante. Da parte sua, il sistema di controllo, con la sua scarsa immediatezza, non permette al giocatore né di pianificare una manovra di attacco, né di ottenere qualche attimo di divertimento. I tiri a disposizione sono poco efficaci, comunque insufficienti a consentire una libera e fantasiosa impostazione di gioco. Per quel che riguarda l'aspetto esteriore, la musica non cambia affatto, dato che l'animazione dei calciatori e la grafica del gioco sono di dubbia

Il calcio di rigore è uno degli elementi meno funzionali, dato che lascia poca libertà alle scelte del giocatore.

Una delle poche cose carine del gioco è la sezione replay, per di ammirare gli scambi più belli.

Sotto porta l'azione risente di parecchi difetti.

La schermata delle selezioni della squadra mostra con una bandierina le nazionalità disponibili.

La grafica non è certo il punto di forza del gioco.

Anche qui è possibile notare le poche possibilità di intervento in azioni decisive.

Nei calci da fermo il vostro giocatore viene aiutato da una linea tratteggiata che descrive la traiettoria del pallone. Fatene buon uso: può fare la differenza tra un passaggio da manuale e un tiraccio.

Cheese! Sorridete: ecco fatto! La presentazione delle squadre è graficamente molto ben curata.

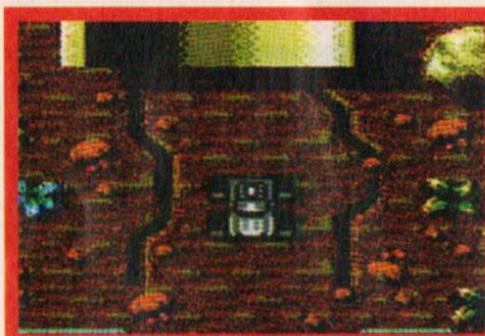
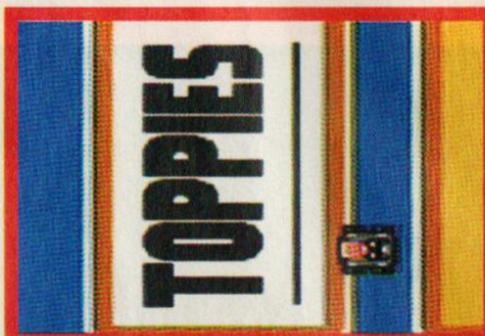
qualità. Da tale critica si potrebbero escludere le animazioni digitalizzate di intermezzo dei festeggiamenti dei giocatori dopo un gol o degli interventi arbitrali dopo un fallo di gioco, se non avessero il solo pregio di interrompere e frammentare il già esile ritmo di gioco. Un altro aspetto poco convincente è senza dubbio il sonoro, o meglio quel composto di suoni e schiamazzi che dovrebbero rappresentare il tifo, il calore e l'incoraggiamento dei supporter. Eppure, a dispetto di quanto finora detto, il gioco si presenta bene, mette a disposizione del giocatore un buon numero di squadre, giocatori personalizzati da numerose caratteristiche, diversi tornei, svariate formazioni di gioco commentate dal saggio Pelé. Insomma, dopo le scelte ci si può aspettare di tutto tranne quello che il gioco realmente è, ovvero una delusione per tutti gli amanti del calcio. Come consolazione, non resta che uno dei due recentissimi e bellissimi videogiochi di calcio di cui vi abbiamo già parlato nei numeri scorsi, cioè Fifa Soccer e Sensible Soccer.

MICRO MACHINES

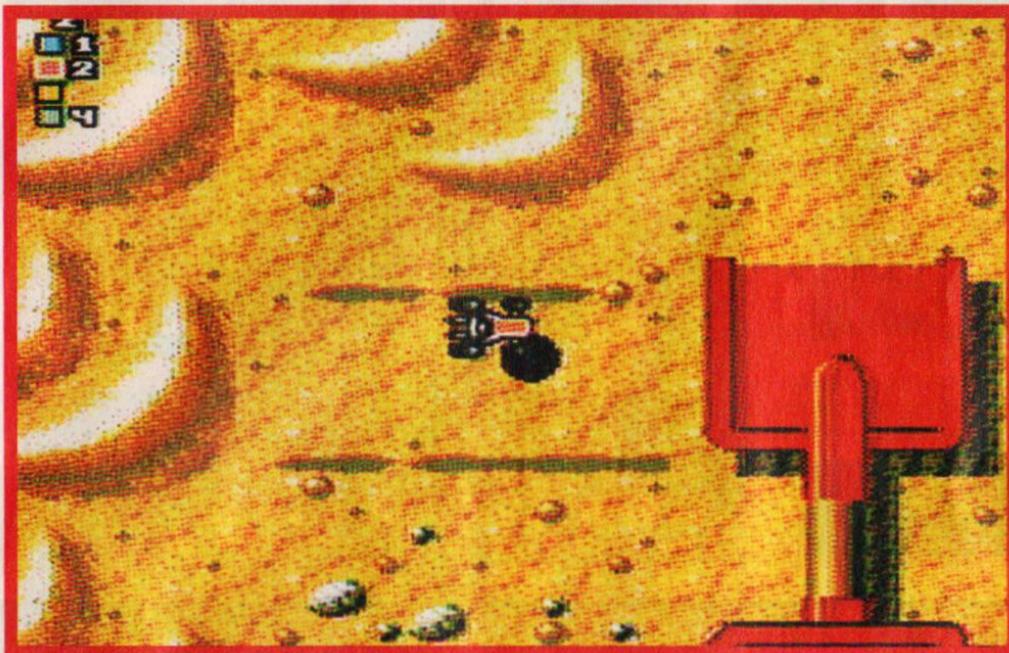
Senza alcun dubbio, se vi piacciono i giochi di corsa dovete assolutamente avere Micro Machines, sia nella sua conversione per Master System che in quella per Game Gear. Questo titolo vi permetterà di divertirvi insieme con vostri amici i simulando delle gare al limite del probabile con le famosissime macchine microscopiche che hanno riscosso, anche qui in Italia, un grandissimo successo commerciale.

Le piste non saranno certamente quelle dei gran premi internazionali: le automobili, infatti, si muoveranno sul tavolo della colazione, in garage, sulla spiaggia e nella vasca da bagno... E gli ostacoli che dovrete superare non saranno tronchi caduti, fossi o steccati, ma bulloni, palette e secchielli, gomme, matite e palle da biliardo!

Potrete scegliere il vostro pilota tra gli undici personaggi che gareggiano nel "gran premio" Micro Machines, tutti ragazzi con caratteristiche diverse e capacità di guida più o meno forti. Inutile dire che lo scopo è quello di batterli tutti fino ad aggiudicarvi la coppa (e vincere, nel frattempo, le Micro Machines dei vostri avversari, in modo da completare o semplicemente arricchire la vostra già ben fornita

Sul tavolo del garage dovrete stare molto attenti alle macchie di colla (che vi faranno rallentare) e a quelle d'olio (che vi faranno, invece, sbandare pericolosamente).

Un'immagine tratta dalla schermata bonus in cui dovrete guidare un'enorme macchina fuoristrada.

I "Toppies" sono i biscottini della colazione con i quali avete delimitato la pista sul tavolo...

Le Gare con le macchine da corsa, sul tavolo, nascondono molte insidie, come questo righello che fa da ponte sul baratro!

collezione). Gli scenari in cui dovrete gareggiare sono ben nove: andiamo dal già citato tavolo della colazione (con le jeep 4X4) alla vasca da bagno (con i motoscafi), dal giardino (con i micro-elicotteri) al garage (con i bolidi americani), dalla scrivania per i compiti (con le macchine sportive) al tavolo da biliardo (con le micro-macchine da formula 1, uno dei percorsi più difficili e divertenti), dalla spiaggia (con le Dune Buggy) alla sala-giochi (con i micro-carrarmati che possono sparare agli avversari), fino ad arrivare alla schermata bonus in cui dovrete guidare una sorta di super 4X4 in una parte particolarmente impervia del vostro giardino. Potrete scegliere di giocare la coppa o di sfidare un vostro amico in una gara all'ultima curva. In questo caso, chi arriverà per primo all'estremità dello schermo lasciando indietro l'altro si aggiudicherà un punto bonus: chi ha più punti alla fine della gara (o chi riesce a totalizzarne otto) vince e si porta a casa la macchinina dell'avversario.
Il divertimento è che potrete giocare con quest'opzione anche nella versione Game Gear e, con una sola console e una sola cartuccia, utilizzando la croce direzionale per muovere una macchina e i pulsanti 1 mentre Start per l'altra... Incredibile, vero?

Un'immagine delle spericolate Dune Buggy che gareggeranno sulla spiaggia. Fate attenzione alle fosse e alle bolle d'acqua.

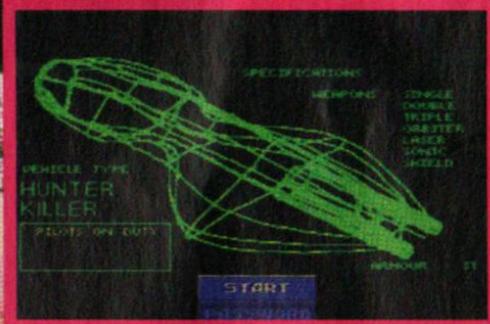
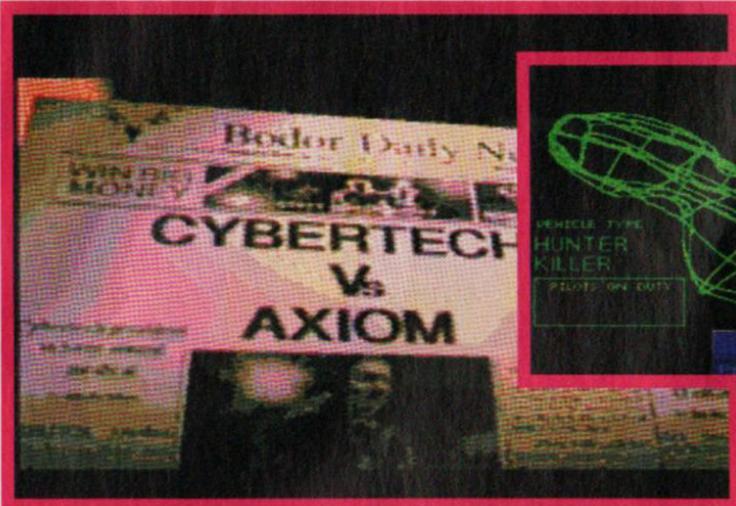
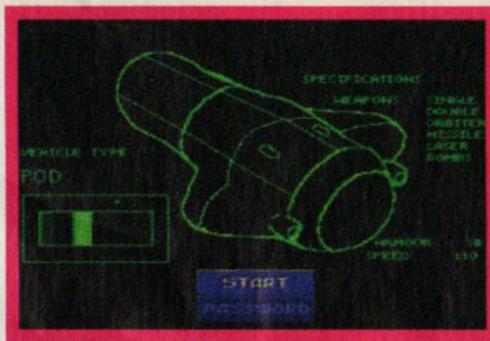
Altre immagini: sopra, la vasca da bagno e lo schermo di selezione dei personaggi. Qui sotto, invece, il tavolo da biliardo con le macchine da F1.

MICROCOSM

MCD

Avete visto il film "Salto nel Buio" con Dennis Quaid? O il vecchio "Viaggio Allucinante"? Hanno in comune un elemento della trama da cui trae spunto anche questo nuovo (e attesissimo) gioco della Psygnosis per Mega CD: la miniaturizzazione. No, non stiamo parlando della tecnologia dei micro-chip, stiamo parlando della possibilità (naturalmente fantascientifica) di rimpicciolire un oggetto (o una persona) fino a dimensioni infinitesimali. In tutti e due i film (e anche nel background del gioco) questa tecnica viene usata per iniettare nel corpo di un paziente un micro-sommergibile guidato da un pilota, ridotto alle dimensioni di un centesimo di millimetro. In Microcosm, il vostro scopo sarà quello di salvare il presidente di una megacorpora-

Le immagini in queste pagine mostrano delle scene di gioco. Potete notare il tipo di visuale e la grafica degli sprite nemici.

Una parte dell'introduzione animata in full motion video del primo livello: verrete iniettati direttamente in una vena del paziente.

Qui sopra potete vedere i tre mezzi a vostra disposizione: in alto a sinistra la tuta pressurizzata, sopra la navicella che avrete fin dal primo livello e più in basso il sommergibile armato dei livelli più avanzati.

Le due schermate mostrano una scena dell'introduzione al gioco (con il titolo del giornale) e l'animazione che vedrete se tutte le vostre navi.

zione mineraria che opera su Bodor, quarto pianeta di un sistema solare al limite dello spazio conosciuto. Il poverino, infatti, ha dovuto subire un intervento chirurgico durante il quale uno dei medici (venduto a una megacorporazione concorrente) ha inserito nel corpo una serie di microcircuiti interfacciati al sistema nervoso che dovrebbero permettere, con il tempo, un totale controllo a distanza della persona in questione.
Dovrete difendervi in primo luogo dagli anticorpi del paziente, che vi vedranno come un organismo ostile e cercheranno di espellervi dal corpo, ma soprattutto dalle macchine installate dalla megacorporazione avversaria che si faranno, man mano, sempre più letali e agguerrite.
Avrete a vostra disposizione ben tre tipi di mezzi diversi: una navicella, un sommergibile armato e una tuta pressurizzata. Il vostro nemico finale, Grey M. è un droide da combattimento da far paura anche a un esercito!
Il gioco, in realtà, non presenta nulla di fondamentalmente diverso da quello che potreste aspettarvi da un normalissimo sparatutto multidirezionale: la vostra visuale è in soggettiva, esattamente dietro il mezzo che state pilotando in quel momento; la strada che dovete seguire è completamente pilotata dalla console e non vi permette nemmeno di finire sulle pareti. Di fatto, dovrete semplicemente preoccuparvi delle navicelle nemiche e degli altri organismi che tenteranno di attaccarvi. Potrete usare diversi tipi di armi (che vedete in basso, sotto lo schermo che vi mostra la nave), selezionabili secondo il bonus che avete preso o il livello di energia. Molte di queste armi hanno un numero limitatissimo di colpi, per cui vi conviene imparare a usarle con cautela.
Ci si aspettava di più da un titolo come questo, annunciato già da molto tempo, a cui ha lavorato, anche Rick Wakeman, ex-tastierista degli Yes, che ne ha composto la colonna sonora.

Gran parte della bellezza di questo gioco è data dalle introduzioni grafiche in full motion video: infatti la giocabilità dello sparatutto in sé non è certo delle migliori.

CJ Elephant Fugitive

GG

Vorrei proprio sapere che cosa fareste voi se foste rinchiusi fra le quattro pareti (sbarrate) strette e sporche di un'oscura cella, messi in mostra in modo che tutti gli esseri più stupidi della Terra possano passare davanti a voi e gridarvi "Toh, toh, la nocciolina!". Già, dev'essere proprio quello che si è chiesto CJ, un giovane elefantino che viene strappato dalla sua famiglia in Africa e viene rinchiuso per amore della scienza in un orribile zoo (tutti gli zoo lo sono!) di Londra. E la risposta è stata semplicissima e istantanea: FUGA! Una notte in cui i guardiani sono particolarmente disattenti, il nostro caro elefantino riesce a fuggire, colpendo tutti quelli che si mettono sulla sua strada a colpi di noccioline sulla fronte! La meta, naturalmente, è la savana africana, dove potrà finalmente riabbracciare (si fa per dire) i suoi amici e la sua famiglia tutta.
Il gioco è un platform molto carino, con alcuni spunti simpatici e abbastanza originali. Vedrete il simpatico elefantino nelle strade (e nelle fogne) di Londra, in mezzo alle valli delle nostre Alpi, in Egitto e infine, a casa sua, in mezzo alla sua gente... Ma dovrete aiutarlo a superare tutti i livelli, ricordandovi di utilizzare le sue armi (tra cui ci sono anche delle bombe che fanno piazza pulita dei nemici) e di raccogliere quanti più bonus riuscite.
La longevità è assicurata dal fatto che ogni livello è molto più lungo (e difficile) di quello precedente, e che l'impegno che viene richiesto è superiore al livello normalmente riscontrato in questo genere di giochi. Se vi piacciono i pachidermi, date una mano al povero CJ, ma fate attenzione: non sarà un'impresa facile.

Uno degli oggetti che il nostro caro CJ si è portato dallo zoo è questo ombrellino che, come vedete, torna utile in molti casi.

Dovrete fare attenzione a trappole nascoste e ai punteruoli (come quelli che vedete qui sopra). Le noccioline, qualche volta, non bastano per sopravvivere!

Trovare dei bonus ogni tanto può essere molto utile: con una bomba, ad esempio, questo tipo losco sarebbe già nel mondo dei sogni.

Quando arriverete al Cairo, vi troverete in un livello, realizzato bene dal punto di vista grafico, dove è necessario fuggire per sopravvivere!

ROBOCOP 3

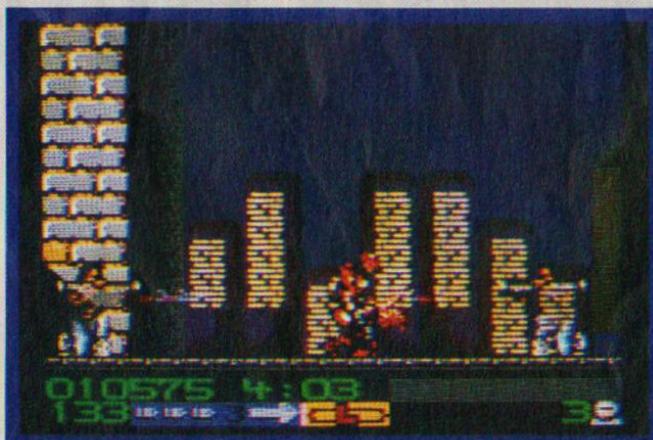
GG

Nel secondo numero del 1994 abbiamo pubblicato la recensione di Robocop 3 per Master System (titolo che, peraltro, non aveva riscosso un grande successo...). Ora questo gioco è uscito nelle nuove versioni per Mega Drive e Game Gear, ed è proprio di quest'ultima che si occuperà questa recensione. Di fatto il gioco è assolutamente identico, in tutto e per tutto: il vostro scopo è quello di superare livelli sempre più lunghi e sempre più difficili che pullulano di super-criminali armati fino ai denti, fino a scoprire i loschi giochi dei dirigenti dell'OCP (l'industria cibernetica che ha creato Robocop), e tornare indietro per arrestarli (o, se proprio non ne vogliono sapere, mandarli al creatore).

Avrete a vostra disposizione (come in ogni buon sparatutto degno di questo nome) diverse armi; a cominciare dalla pistolaccia automatica d'ordinanza: troverete anche un'arma a tre colpi con cui potrete più facilmente terminare gli scagnozzi che vi sparano dalle finestre, un fucile laser (indispensabile per abbattere i mostri cibernetici di fine livello), un lanciafiamme (che dà sempre molta soddisfazione) e, infine, un simpaticissimo lancia-missili che farà piazza pulita di tutto ciò che troverete sullo schermo: ma fate attenzione alle munizioni! Una volta finite, tornerete alla vostra arma d'ordinanza (che ha, invece, colpi infiniti).

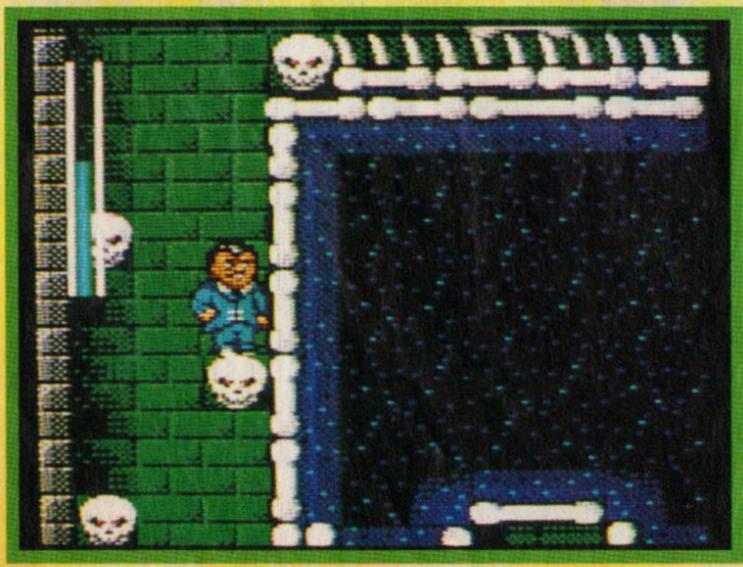
Sebbene la versione sia stata leggermente migliorata rispetto alla sua precedente incarnazione nel Master System, il gioco rimane, fondamentalmente lo stesso, con gli stessi pregi, ma, ahimé, anche con gli stessi difetti... Insomma, un titolo apprezzabile esclusivamente dagli amanti sfegatati del genere.

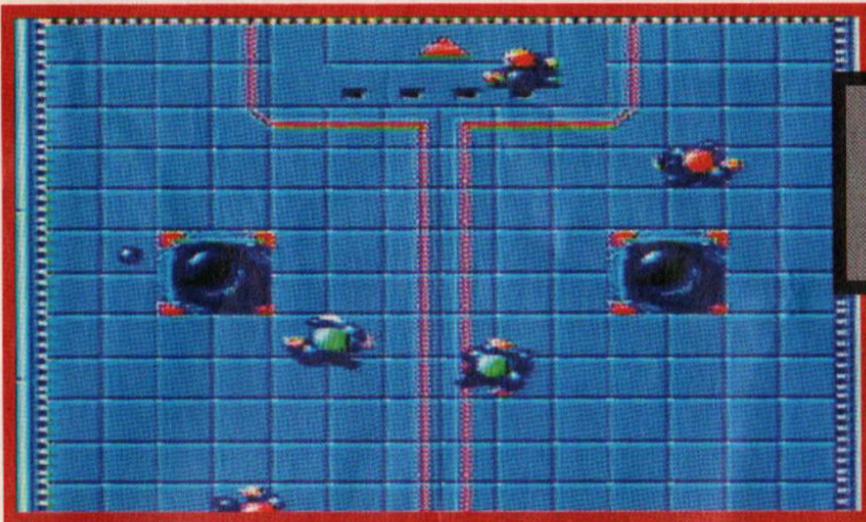
Le due immagini (sopra e sotto) sono tratte rispettivamente dall'introduzione e dalla schermata di "continua".

L'immagine a destra e quella sottostante sono del primo livello di gioco. Troverete facilmente la pistola a tre colpi e il fucile laser.

Qui sopra vedete Robocop mentre sta per rendere una delle sue vite al creatore (cioè un tecnico dell'OCP). A volte le armi potenti non bastano e bisogna ricordarsi a memoria la sequenza dei nemici.

The Addams Family GG

Il cimitero di casa Addams: lo incontrerete prima di giungere alla villa. (A destra): ecco la famosa casa della famiglia più strana del mondo.

Anche per questo gioco vale il discorso fatto per Robocop 3 nella pagina precedente: avete letto la recensione per Master System nello scorso numero e ora eccovi quella per Game Gear (sappiate che è uscita anche la versione Mega Drive, comunque). La Flying Edge continua con la sua politica di tie-in di grido per sfruttare tutti i personaggi più famosi del cinema o della televisione, ma, come molti di voi sapranno fin troppo bene, se da una parte è vero che è bello ritrovare sullo schermo i personaggi del nostro film preferito, è, d'altra parte, altrettanto vero che non sempre (anzi, abbastanza raramente) questi esperimenti riescono davvero bene.
Ed è anche il caso di questo Addams Family per Game Gear, che rispecchia in maniera abbastanza fedele i pregi e i difetti della precedente versione Master System.
Si tratta di un gioco di piattaforme molto semplice e classico, con una presentazione grafico-sonora discreta e con l'unico elemento di innovazione di mischiare a questo genere un tocco di "rompicapo" avventuroso. Sarà necessario, infatti, per liberare i componenti della famiglia Addams, utilizzare certi oggetti in certi punti precisi del gioco, proprio come accade con i trucchi e gli enigmi della più canonica avventura.
Purtroppo, questo mix lascia un po' la bocca asciutta sia agli amanti del piattaforme che a quelli delle avventure, dato che gli enigmi da risolvere sono semplicissimi e che la "sezione" di piattaforme risulta decisamente scarna e priva della frenesia e dell'azione che rendono un titolo competitivo e coinvolgente.
Sicuramente quelli di voi che hanno visto i due film e ricordano molto bene i telefilm (decisamente più belli, a mio parere) della famiglia Addams, potranno essere tentati di comprarlo: è una questione di gusti, ma non aspettatevi nulla di eccezionale.

Nei sotterranei potrete trovare la chiave d'accesso per entrare nella villa; solo poi inizierà davvero l'avventura!

All'inizio del livello dovrete fare molta attenzione a questi fiori carnivori: sono tanto belli da tenere in giardino, ma...

Quando arrivate vicino all'area avversaria passate la palla facendo attenzione ai difensori. È più facile fare goal con un tiro diagonale, ricordatelo!

SPEEDBALL

MS

Ecco la schermata d'introduzione che apparirà non appena inserirete la cartuccia di Speedball nel vostro Master System.

Sicuramente lo conoscerete già, un gioco che ha avuto un grandissimo successo sia su console che su computer e che ha avuto un seguito ancora più strepitoso: Speedball II Brutal Deluxe. Si tratta della simulazione sportiva di un gioco futuribile a squadre che ha delle caratteristiche a metà fra la pallamano e il calcio. Al centro dello schermo appare una macchina che lancia una palla di ferro in una direzione casuale e i componenti delle due squadre devono cercare di afferrarla e di lanciarla nella buca degli avversari per fare un punto. Tutto è permesso, dallo spingersi per rubare la palla al tirarla in faccia al portiere. I vostri giocatori si muovono in un campo lungo 160 piedi e largo 90. Le mura sono alte 30 piedi e al centro dei due lati lunghi hanno un tunnel di teletrasporto: se lanciate la palla da una parte riapparirà dal lato opposto (come succedeva in Pac Man). Inoltre, sempre in maniera casuale, all'inizio di ogni partita appaiono delle sfere che, se colpite, faranno rimbalzare la palla.

Potrete osservare un match, giocare da soli contro una squadra controllata dal computer o giocare in due con un amico (sicuramente l'opzione più divertente in assoluto). I giocatori possono correre, saltare per prendere la palla in volo, scivolare e placcare un avversario... Il tutto con un solo pulsante! Potrete scegliere la vostra squadra tra le tre disponibili, prima di iniziare l'incontro. Inoltre, dopo la partita, i soldi guadagnati potranno essere spesi per corrompere il giudice, per comprare dei punti caratteristica (forza, abilità e salute), corrompere l'allenatore della squadra avversaria e addirittura comprare dei goal!

È divertentissimo e consigliato a tutti i giocatori, soprattutto se avete un amico con cui fare delle grandi sfide!

Subito dopo la schermata di introduzione dovrete scegliere la vostra squadra tra le tre disponibili: i Lacerta sono i nostri preferiti!

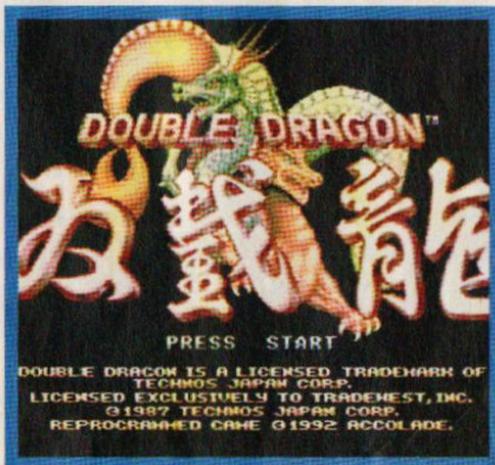
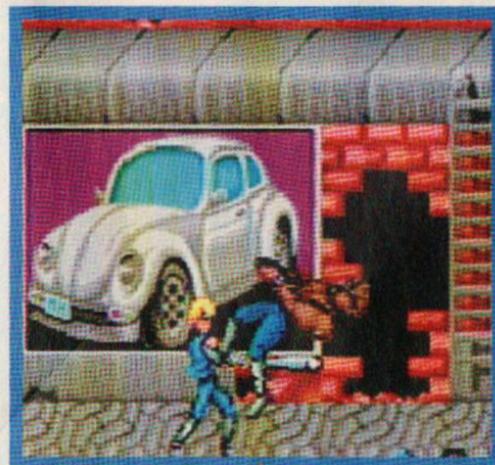
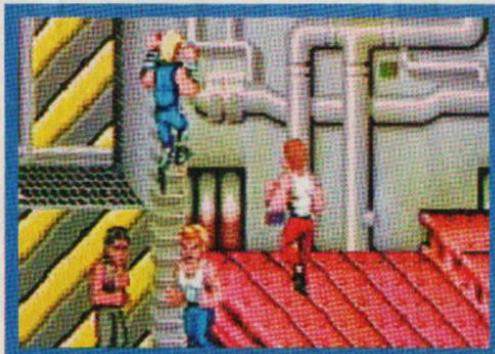
Se vincete il match, guadagnate un po' di soldi con cui potete comprare nuovi punti-caratteristica o corrompere gli arbitri!

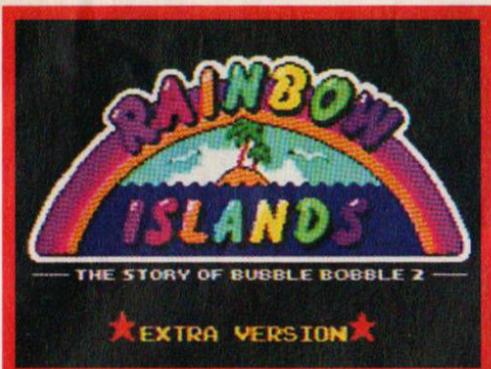
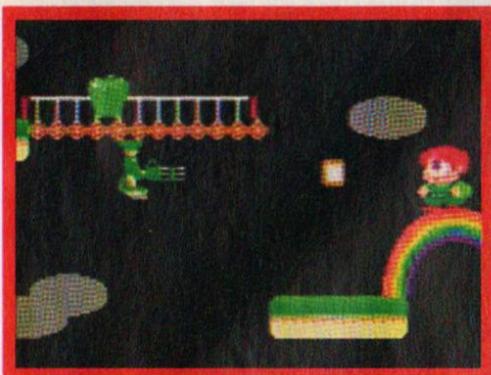
DOUBLE DRAGON

MD

Dal vostro garage vedete che alcuni bruttissimi ceffi hanno appena rapito la vostra ragazza: ecco la giusta reazione! Le vostre avventure cominceranno proprio da qui.

Abbiamo passato tutti quanti un sacco di tempo in sala giochi davanti a Double Dragon... In primo luogo perché, quando uscì, si trattava di uno dei primi giochi di questo tipo e in secondo luogo, ancora più importante, perché oltre che essere bello (per quel periodo) era anche uno degli unici giochi che permettesse di tirare un sacco di botte ai cattivoni fianco a fianco con il nostro migliore amico... E in due, si sa, si gioca meglio! La conversione di questo coin-op per Mega Drive è stata fatta molto bene; purtroppo è il gioco a essere davvero molto datato e a non offrire, al giorno d'oggi, molte possibilità di divertimento a un pubblico che ha ormai visto Mortal Kombat, Street Fighter 2 Special Champion Edition e altri titoli dello stesso calibro.

Comunque sia, Double Dragon permette di compiere numerose mosse: le prime "combo" apparse nella storia dei videogiochi! Possiamo dare un bel calcio volante (semplicemente saltando e premendo il pulsante dei calci), colpire con il gomito (pulsanti B e C insieme), attaccare l'avversario alla testa con le ginocchia (premendo A quando l'abbiamo afferrato) o proiettarlo per terra facendogli fare un bel voletto (premendo C dopo averlo afferrato). Questo, naturalmente, non significa che non possiate, se vi sentite abbastanza brutali, prendere gli sconvolti che vi arrivano addosso semplicemente a calci e pugni fino a mandarli a dormire per qualche mese. Il gioco si divide in quattro stadi: "The City Slum", "The Industrial Area", "The Forest" e "The Hideout of the Shadow Boss". Una particolarità del gioco è quella di poter prendere le armi dai nemici caduti, come coltelli e fruste, che possono essere molto utili!

Dalla schermata d'introduzione potrete, come di consueto, selezionare le opzioni e decidere il numero di vite e di crediti.

Quando riuscite ad abbattere un nemico con la mazza, impadronitevene immediatamente: può essere molto utile!

Se i nemici vi circondano da ogni lato, come in questa immagine, vi conviene scappare verso l'alto e affrontarli in un punto più favorevole!

Ecco, a terra, un'altra arma molto interessante: la frusta! La potrete rubare ad alcune donzelle dopo averle stese a terra con un bel pugno.

Da questa schermata potrete decidere se giocare alla versione extra o a quella "classic", oltre che scegliere tra altre opzioni utili.

I cannoncini laser sono molto insidiosi: non lasciatevi prendere di sorpresa, calcolate i tempi e lanciate un bell'arcobaleno!

RAINBOW ISLANDS

Il secondo capitolo della serie di Bubble Bobble (il terzo è Parasol Stars) vede il solito omino simpatico e buffo, tipico della cultura giapponese, alle prese con una serie di animali impazziti che deve combattere con la sua unica arma: l'arcobaleno! Nello schema a piattaforme (che stavolta dovrete affrontare verticalmente, invece che orizzontalmente) vedrete numerosi bonus e animaletti che tenteranno di colpirvi. Non lasciatevi assolutamente toccare, perché basterà che vi sfiorino per farvi sprecare una preziosissima vita. Con i vostri arcobaleni potete fare moltissime cose: se colpite i bonus, li raccoglierete (come se ci foste passati sopra); se colpite un nemico, lo vedrete cadere e trasformarsi in un ulteriore bonus da raccogliere. Inoltre, potrete salire sui vostri arcobaleni e crearne degli altri in modo da costruirvi delle vere e proprie scale per salire nel livello e raggiungere la cima. Questo è, infatti, lo scopo del gioco, dato che alla fine di ogni livello, o all'inizio di quello successivo, vedrete cadere dalla parte superiore dello schermo un grande forziere pieno zeppo di bonus, che potranno potenziare il vostro arcobaleno o semplicemente darvi un sacco di punti.
Una volta terminati tutti i livelli di un'isola (ce ne sono parecchie che dovrete superare), vi troverete ad affrontare un boss di fine quadro: il primo, ad esempio, è un ragnone gigante che si calerà, con la sua tela, fino a prendervi. Se lo tempesterete di arcobaleni, invece, se ne andrà con le pive nel sacco, lasciandovi il consueto forziere di bonus e punti! Un gioco bellissimo, adatto a tutti e sempre attuale. Un vero "sballo" per la vostra ludoteca.

In questo livello verrete attaccati da queste strane uova, ma se riuscirete a imprigionarle con gli arcobaleni vi aspettano un bel po' di bonus.

Ecco un'immagine tratta dal gioco "classic" di Rainbow Island: come vedete, ci sono molte differenze, anche se il "concept" è lo stesso.

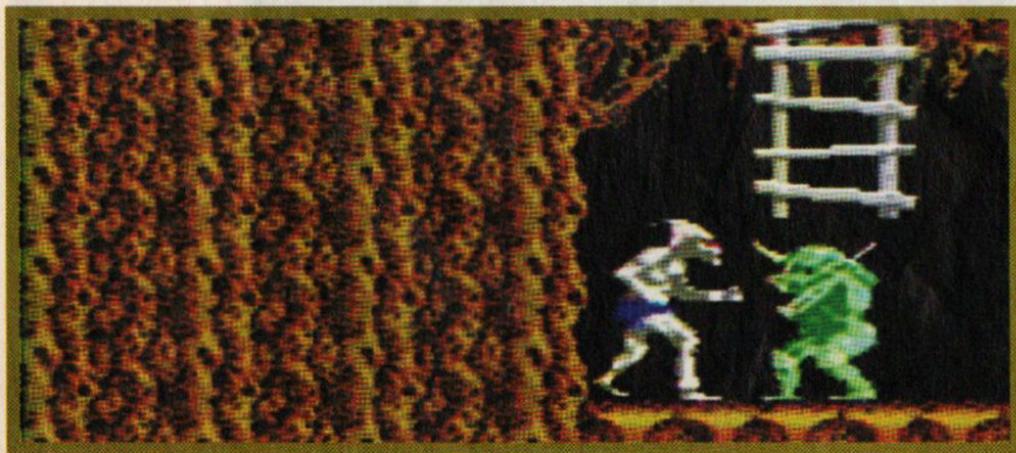
SHADOW OF THE BEAST

Il primo capitolo della trilogia della Bestia è rimasto famoso, in tutte le sue reincarnazioni per computer o console, per la sua eccessiva difficoltà, fin dai primissimi livelli. Richiede riflessi fulminei, sangue freddo e una notevole dose di memoria, per ricordarsi, almeno a grandi linee, gli schemi con cui i vari nemici vi arrivano addosso o i punti in cui si nascondono le trappole più insidiose. Questa versione per Master System non fa assolutamente eccezione: tranne che per una grafica abbastanza semplificata rispetto ad alcune delle versioni precedenti e il sonoro tipico del Master System, il gioco è praticamente lo stesso, in ogni sua parte.

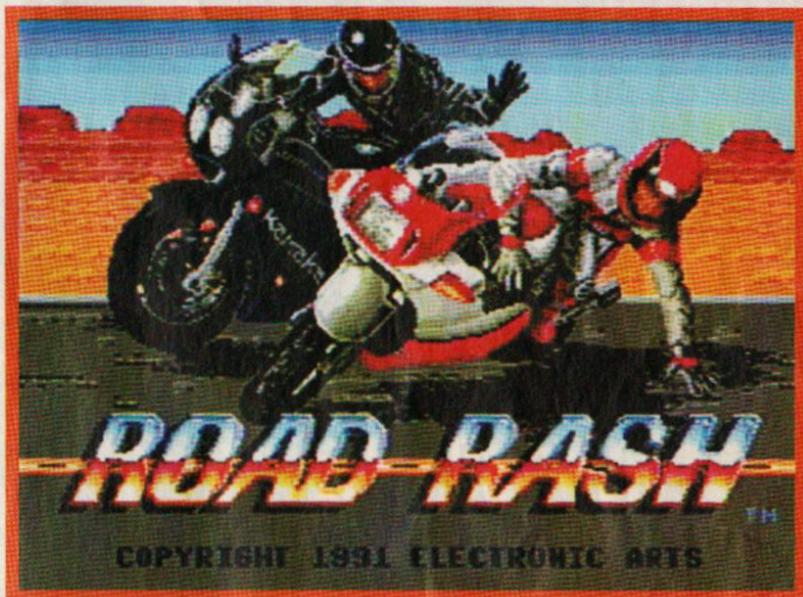
Avanzare di livello in livello significa fondamentalmente avere molta fortuna nel trovare le giuste pozioni (nascoste qua e là in alcune colonne di roccia che potrete distruggere con un pugno), in modo da minimizzare i rischi di una morte prematura, dovuta alle numerosissime ferite che vi verranno inferte dai mostri, nel risolvere gli enigmi che vi verranno proposti di volta in volta e nel combattere contro le altre bestie con pugni e calci. Come genere di gioco si avvicina molto a Addams Family (recensito in questo stesso numero): si tratta, infatti, di una sorta di incrocio tra un picchiaduro/piattaforme vero e proprio e una mini-avventura, in cui l'avanzamento è determinato dalla risoluzione degli enigmi. Ormai è un titolo decisamente datato (anche per la presentazione grafico/sonora, come già detto), ma se siete degli amanti di questo genere ibrido, potrà sicuramente appassionarvi.

Ecco l'orribile muso della Bestia che vi ha trasformati in un mostro: non vedete l'ora di mettergli le mani addosso, vero?

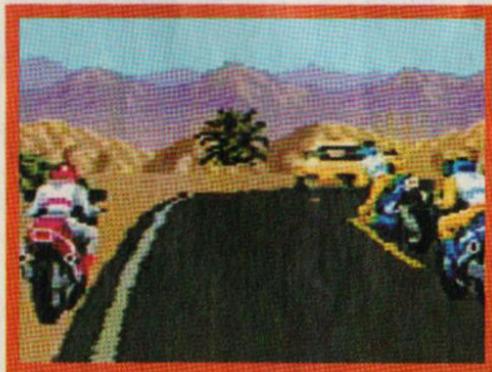
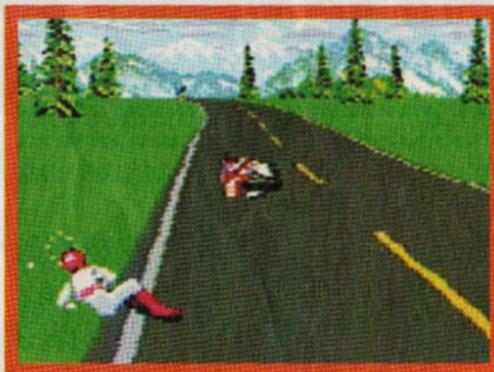
Nella prima parte del gioco vi capiterà di incontrare abbastanza spesso questa specie di gorilloni verdi dall'aria aggressiva. Attenzione!

Il pozzo è l'uscita di un sotterraneo in cui potrete entrare dalla porta di casa vostra, ma prima dovrete trovare la chiave!

Dentro il sotterraneo dovrete affrontare mostri di tutti i tipi: pipistrelli giganti, gorilloni e questi orchi che non promettono nulla di buono. Inotre dovrete stare attenti a numerose trappole e ai profondi baratri.

ROAD RASH MD

Scommetto che, con l'arrivo della bella stagione, molti di voi vorrebbero andare a fare qualche bel giro in moto, magari in campagna, a respirare un po' d'aria pulita.
Certo, si tratta di un'ottima idea, ma dovreste fare attenzione alle cattive compagnie: se vi capitasse di imbattervi in un gruppo di corridori di Road Rash, vi converrebbe decisamente farvi da parte e tornare indietro... Quella è gente che non scherza!
Il Road Rash è una gara libera da qualunque forma di regolamento: possono partecipare moto di ogni tipo e cilindrata ed è permesso fare qualunque cosa pur di arrivare in fondo tra i primi classificati e vincere il monte-premi in palio.
Sul vostro schermo potete vedere la pista, con una visuale dietro il vostro pilota. In basso ci sono numerosi indicatori che possono fornirvi molte informazioni utili: il vostro livello di salute, il livello di danni della vostra moto, la velocità, il contachilometri, la vostra posizione in gara (ci sono quindici concorrenti), gli specchietti retrovisori, il nome e lo stato di salute dell'avversario più vicino, e così via. Quando arrivate vicini a un avversario, potete colpirlo e mandarlo fuori strada, in modo da assicurarvi una posizione più vantaggiosa.
Purtroppo, nonostante l'ottima idea di fondo, il gioco, alla lunga risulta ripetitivo, e non basterà una moto più bella, veloce e potente per aumentare l'interesse o il divertimento.

La copertina della confezione di Road Rush è stata digitalizzata con maestria in questa schermata d'introduzione graficamente molto bella e suggestiva.

Questa ragazza vi dà qualche informazione: "Molti dei tuoi avversari saranno più impegnati a menare le mani che a guidare! Fai attenzione!".

Ma anche voi, d'altro canto, non scherzate! Se riuscite ad avvicinarvi, potrete buttare un avversario fuori pista definitivamente.

Questa curva è abbastanza difficile: se non vi abbattono gli avversari, forse ci riuscirà quella automobile minacciosa che avanza...

Ecco che cosa succede quando ci si incontra frontalmente con una Chevrolet del '68... Vi conviene correre a prendere la moto e ricominciare!

FAX

TITOLO	Road Rash
CASA	Electronic Arts
GENERE	Guida
GIOCATORI	1/2

GRAFICA 79

SONORO 73

GIOCABILITÀ 85

↑ Divertente, soprattutto in due e per gli amanti del genere.

↓ Alla lunga può risultare un po' noioso.

77

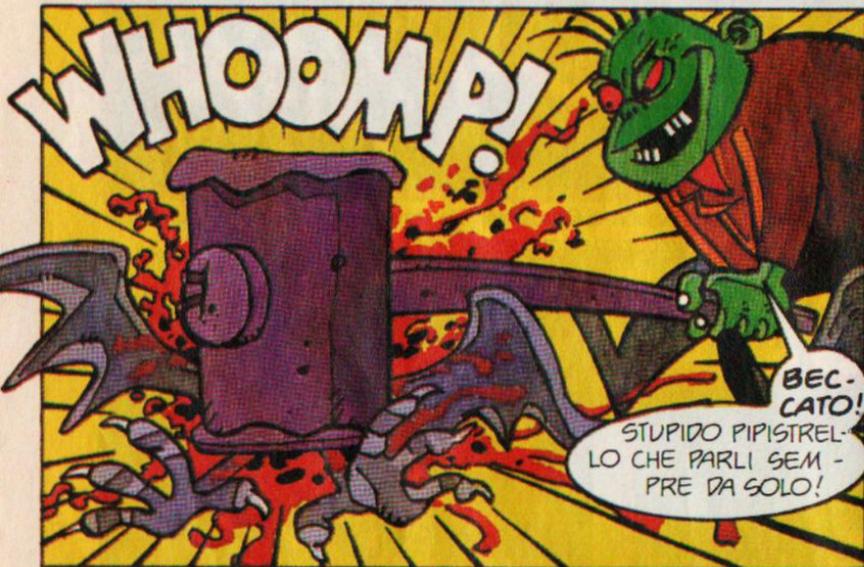
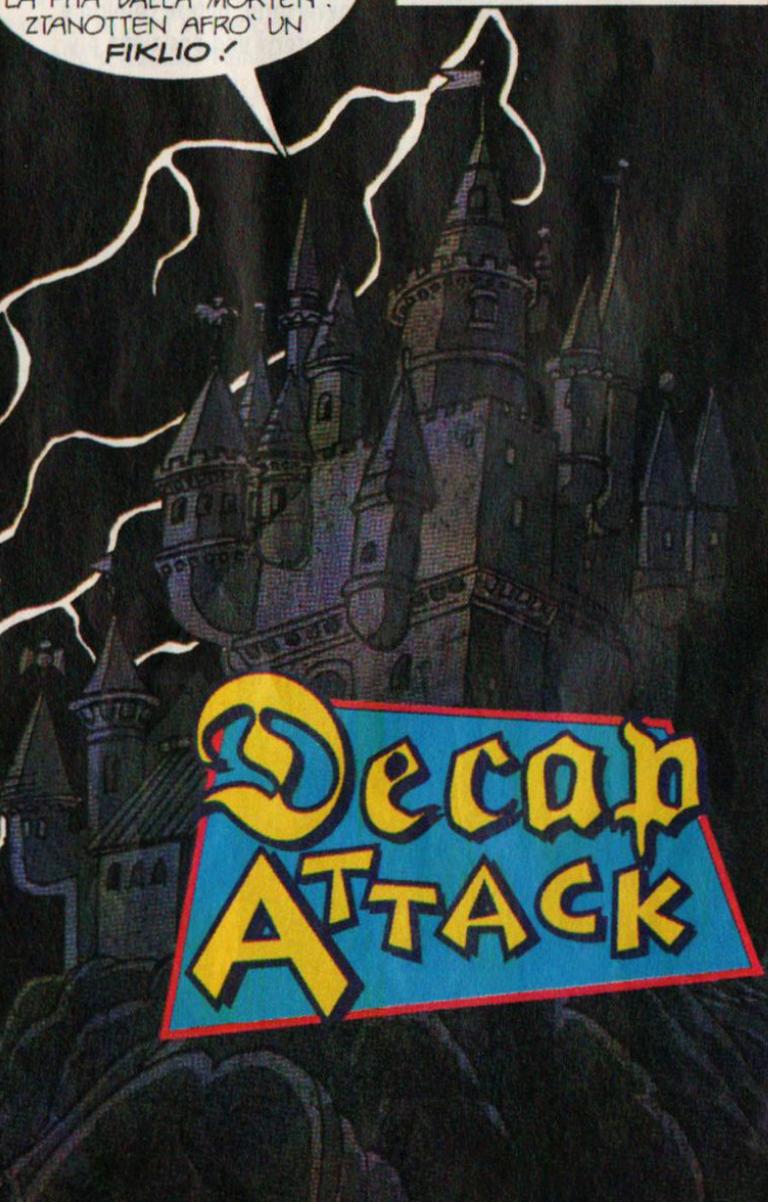
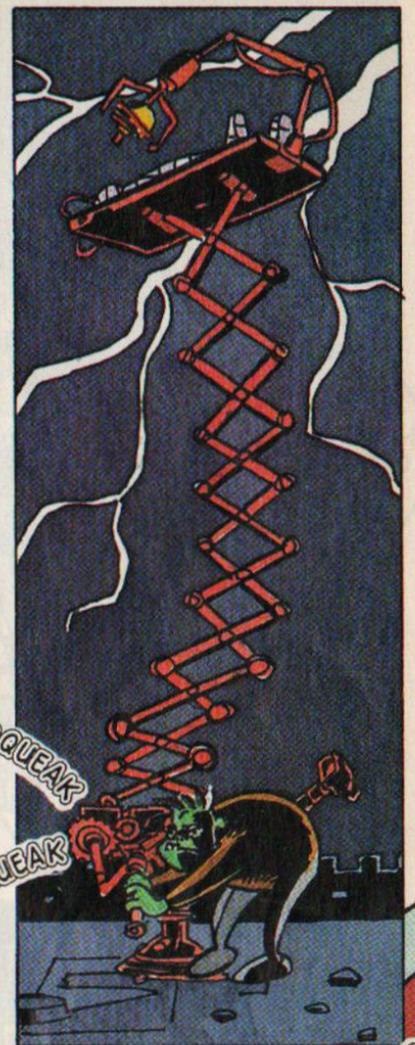
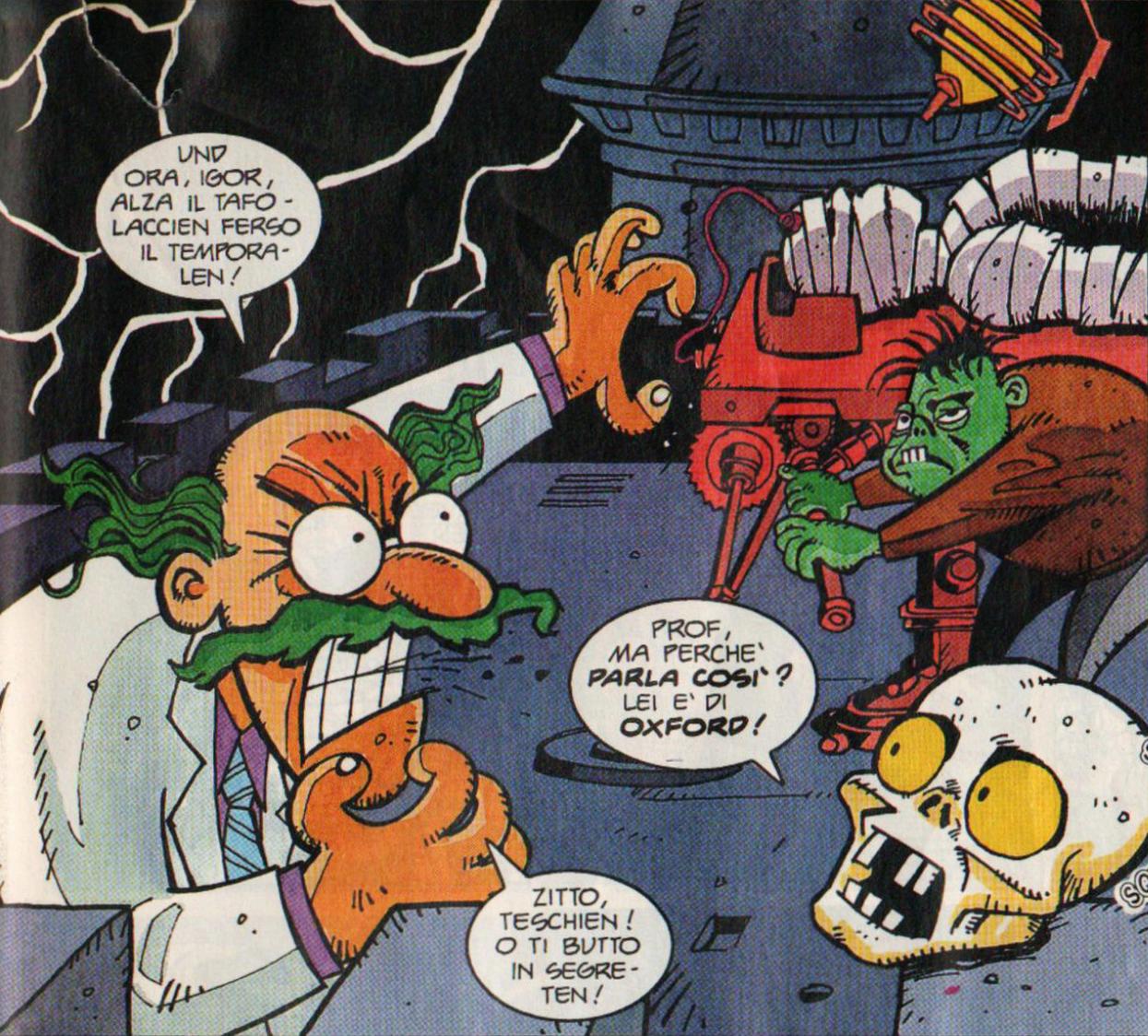
- Muove la moto
- A Frena
- B Accelera
- C Colpisce gli avversari

SVELTI, SIETE IN RITARDO! IL DOTTORE STA PER COMINCIARE!
SONO KEVIN

PERO', SARETE CONTENTI D'ESSERVI PERSI LE **ROBACCE INIZIALI**! I CADAVERI, IL SANGUE, LE BUDELLA MARCE ...

OPS! SCUSATE ...
KEVIN IL PIPISTRELLO

BLEURGGH!
RIFIUTI

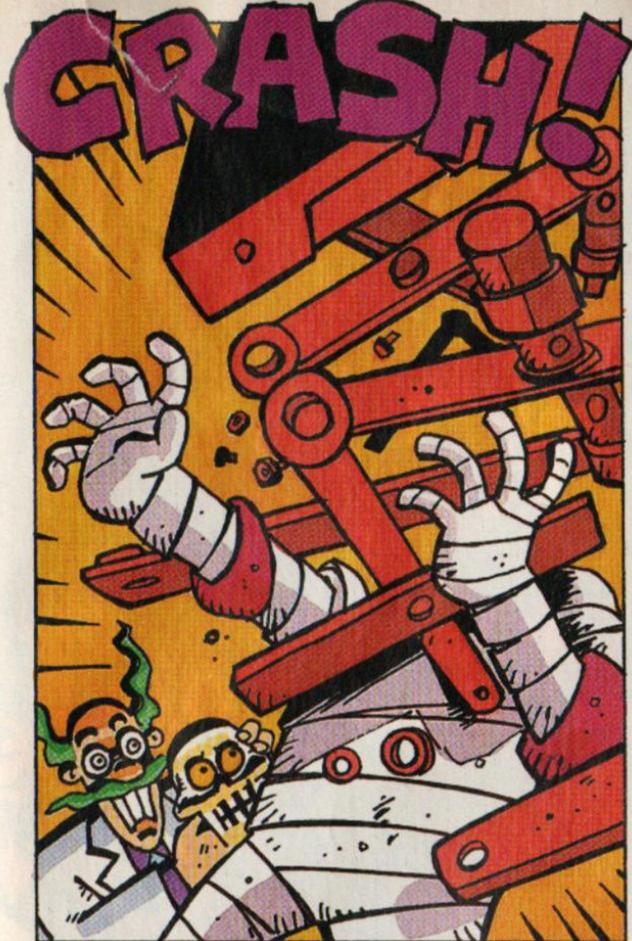
AHEM ... COMUNQUE SI AVVICINA IL MOMENTO **CRUCIALE**!
KEVIN: CHE NOME DA **PIPISTRELLO**!

WHOOMP!
BECCATO!
STUPIDO PIPISTRELLO CHE PARLI SEMPRE DA SOLO!
ZTANOTTEN TOKTOR FRANK E. NSTEIN* PAZZERA' ALLA ZTORIA! ZTANOTTEN KREERÒ LA FITA DALLA MORTEN! ZTANOTTEN AFRO' UN **FIKLIO**!
*L'IMBECILLE CHE HA PENSATO QUESTO NOME E' STATO ELIMINATO - MEGADROID.
IGOR! PASTA TARE LA KACCIEN AI PIPIZTRENNEN! IL **CLORIOSO MOMENTEN** E' ARRIVATEN!
Decap ATTACK

UND ORA, IGOR, ALZA IL TAFO-LACCIEN FERSO IL TEMPORA-LEN!
PROF, MA PERCHE' PARLA COSI'? LEI E' DI OXFORD!
ZITTO, TESCHIEN! O TI BUTTO IN SEGRE-TEN!
SQUEAK
SQUEAK
AH! AH! AH!*
NON FUNZIONERA' MAI...
E' LUI! QUELLO CHE HA ELI-MINATO KEVIN!
*GLI SCIENZIATI PAZZI RIDONO SEMPRE DURANTE I LORO PAZZI ESPERIMENTI - MEGADROID.
ZZAKKK!
YAAAAAA!
EHI, CHE SUCCE-DE?
TU ZEI VIVO! IL CRANDE FRANK E. NSTEIN HA KREA-TO LA VITA!
PRONTO?
PRONTO!
E VABBE', CHE COSA SARA' MAI? QUAND' E' CHE SI MANGIA?

ATTACCO!
EHI, NON SONO LE **MIE**, QUESTE BRACCIA!
ORA ZI'! IL PROPRIETARIEN PRECEDENTEN RIPARAVA VENTILATOREN!
KVAL E' L'ULTIMA KOSA CHE TI RIKORDEN?
MI STAVO CHIEDENDO... SE ERA UNA **BOMBA**!

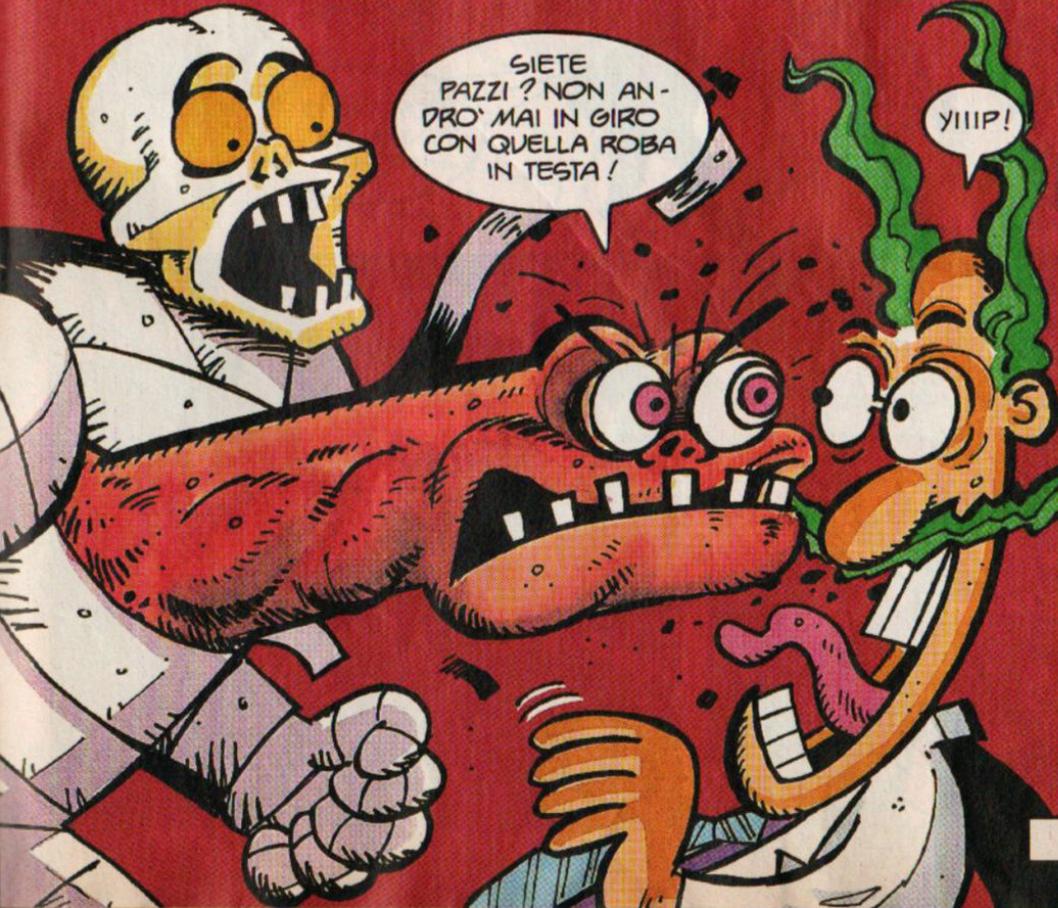
GIA'! E' RIMASTEN SOLO IL CERVELLEN!
MA CHI... CHI ERO IO?
AH, DER NOME! L'HO SCRITTEN SU EIN PEZZEN DI KARTEN!

CHUCK M...?
CHUCK M
OH, IL SANGUEN SPORKA TUTTEN!
COM'ERA? MARTON? MARWSON? MARBLE? NON RIKORDO!

E QVESTO E' **KRANIO**: CI SONO I PEZZETTI DEL TUO CERVELLEN AVANZETEN!
EHILA'!
PER KEVIN!
VENDETTA!
STA SCHERZANDO?

UH, OH...
CREAK!
KAPISKO TUOI SENTIMENTEN! MA TUO CERVELLEN TAGLIA 16, E IGOR MI HA PORTATEN UN KRANIEN DEL 13! SEMPRE PROBLEMI, CON IL PERSONALEN!

METTIAMOGLI QUESTA, NO? UNA VALE L'ALTRA!

JA, JA, JA, MI PIACE!

OUF!

SIETE PAZZI? NON ANDRO' MAI IN GIRO CON QUELLA ROBA IN TESTA!

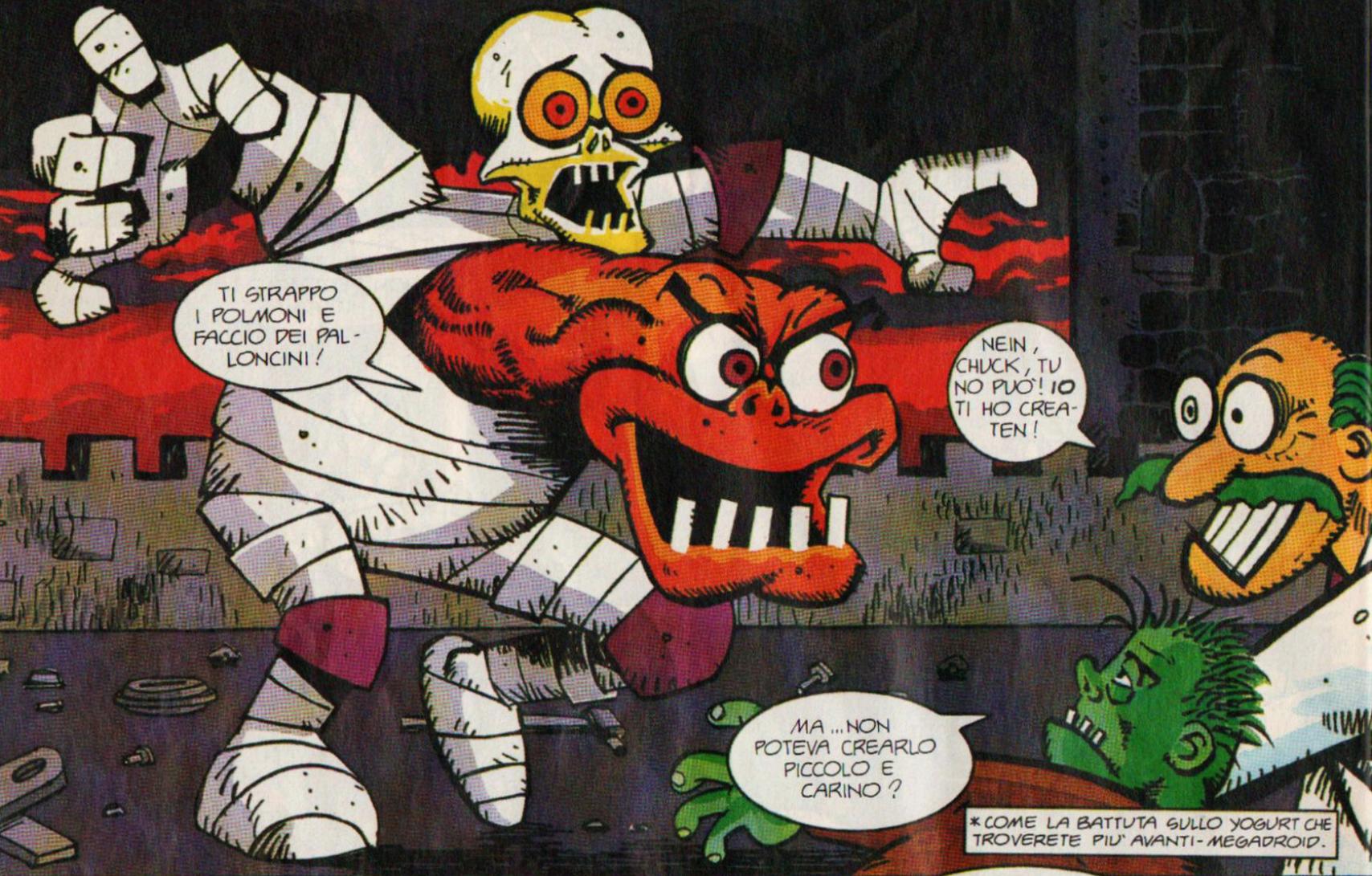
YIIIP!

TROVATO! CHUCK M.ORTO!* PERFETTO!

*NEMMENO L'IDIOTA CHE HA PENSATO QUESTO NOME E' PIU' TRA NOI - MEGADROID.

ADESSO HA UN NOME!

MA QUANTE TESTE HA?

ATTENZIONE! SECONDO IL **MINISTERO DELLA SANITA'** QUESTO FUMETTO CONTIENE BATTUTE **DEMENZIALI!** *

TI STRAPPO I POLMONI E FACCIO DEI PALLONCINI!

NEIN, CHUCK, TU NO PUÒ! **IO** TI HO CREATEN!

MA ... NON POTEVA CREARLO PICCOLO E CARINO?

* COME LA BATTUTA SULLO YOGURT CHE TROVERETE PIU' AVANTI - MEGADROID.

ALMENO, POTEVA METTERE **TUTTO** IL CERVELLO IN UNA **TESTA SOLA**, DOTTOR FRANK N. STEIN!

ACH! TU SA, NO? CERVELLEN, IN DUE GIORNI VA A BRANDELLEN!

DOVEVAMO TENERLO IN FRIGO!

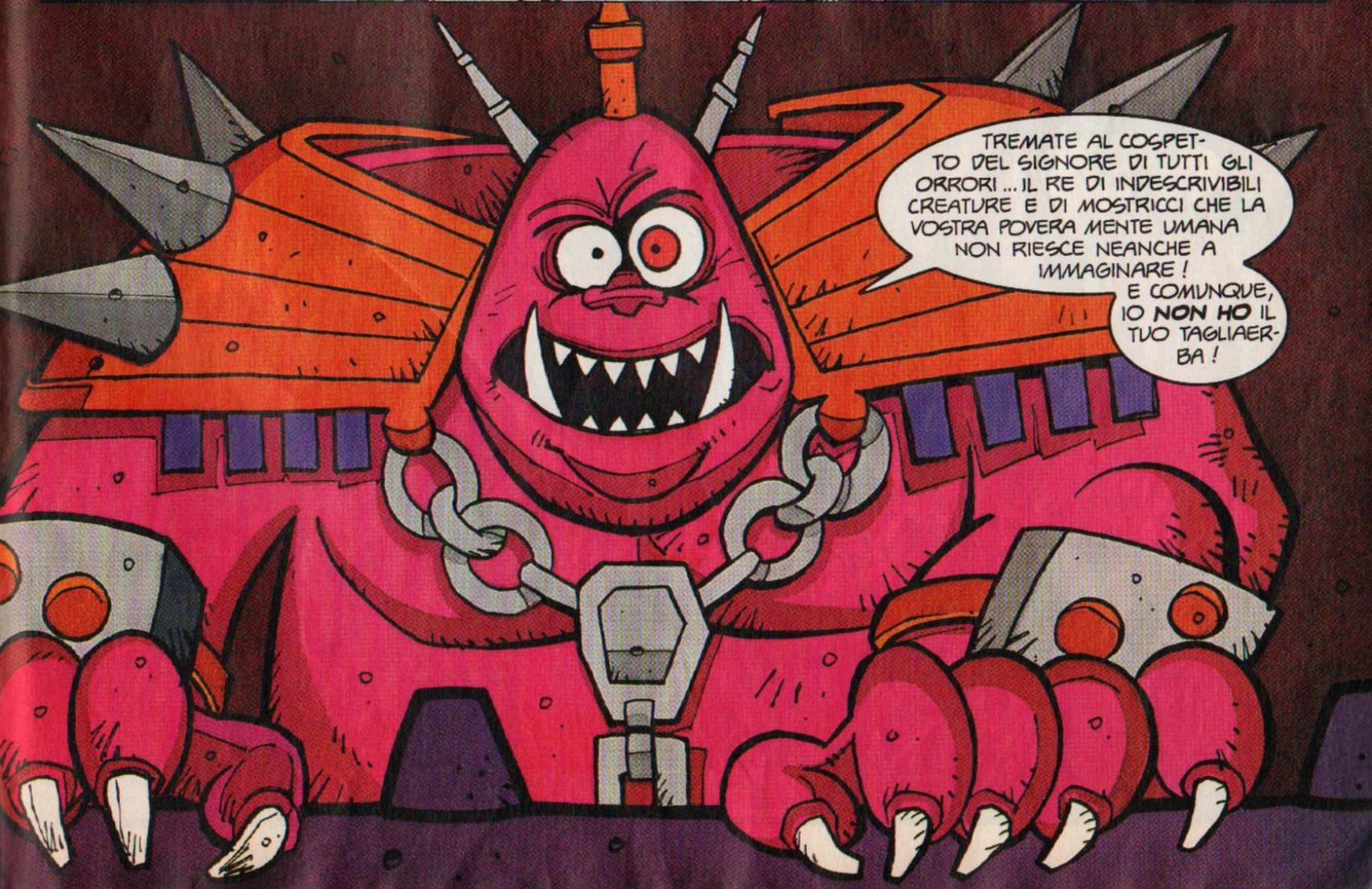
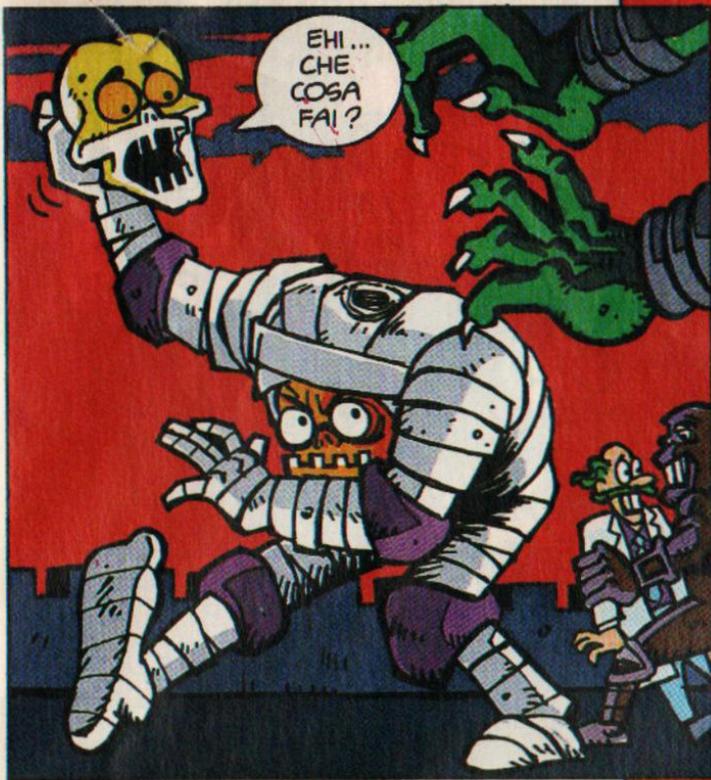
ESAGERATO! SOLO PERCHE' NON LE HA PIU' RIDATO IL **TAGLIAERBA**!

TREMATE, MORTALI...

TREMATE AL COSPETTO DEL SIGNORE DI TUTTI GLI ORRORI... IL RE DI INDESCRIVIBILI CREATURE E DI MOSTRICCI CHE LA VOSTRA POVERA MENTE UMANA NON RIESCE NEANCHE A IMMAGINARE!

E COMUNQUE, IO **NON HO** IL TUO TAGLIAERBA!

ALL'ATTACCO!

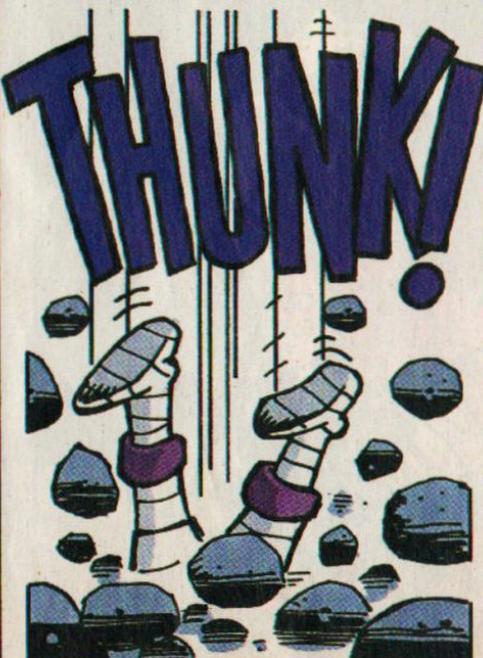
NOTA: CI SCUSIAMO, MA LA BATTUTA SULLO YOGURT E' STATA CANCELLATA SU CONSIGLIO DEL NOSTRO AVVOCATO - MEGADROID.

EHI... CHE COSA FAI?

KRUMP!
AAAAAGH!
CHE FACCIO? USO LA TESTA!*
* SE L'AUTORE CONTINUA CON QUESTE BATTUTE, LO MANDIAMO A SCRIVERE "LA VERA STORIA DI BARBIE"! - MEGADROID.

EHI, BEL COLPO!
TI E' PIACIUTO, EH?

GODITI ANCHE QUESTO!

THUD!
CADI?

LA SOLITA STORIA ...NON FAI IN TEMPO A RESUSCITARE, CHE SEI GIA' MORTO UN'ALTRA VOLTA!

THUNK!

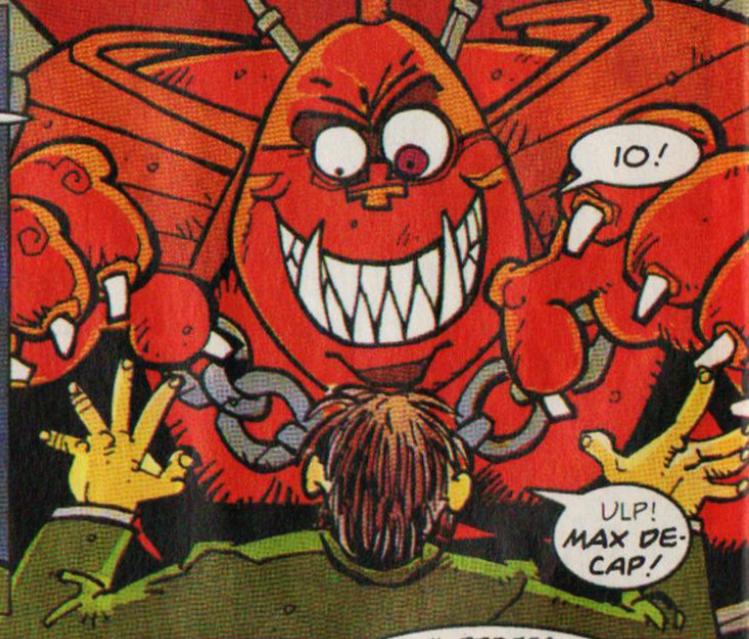
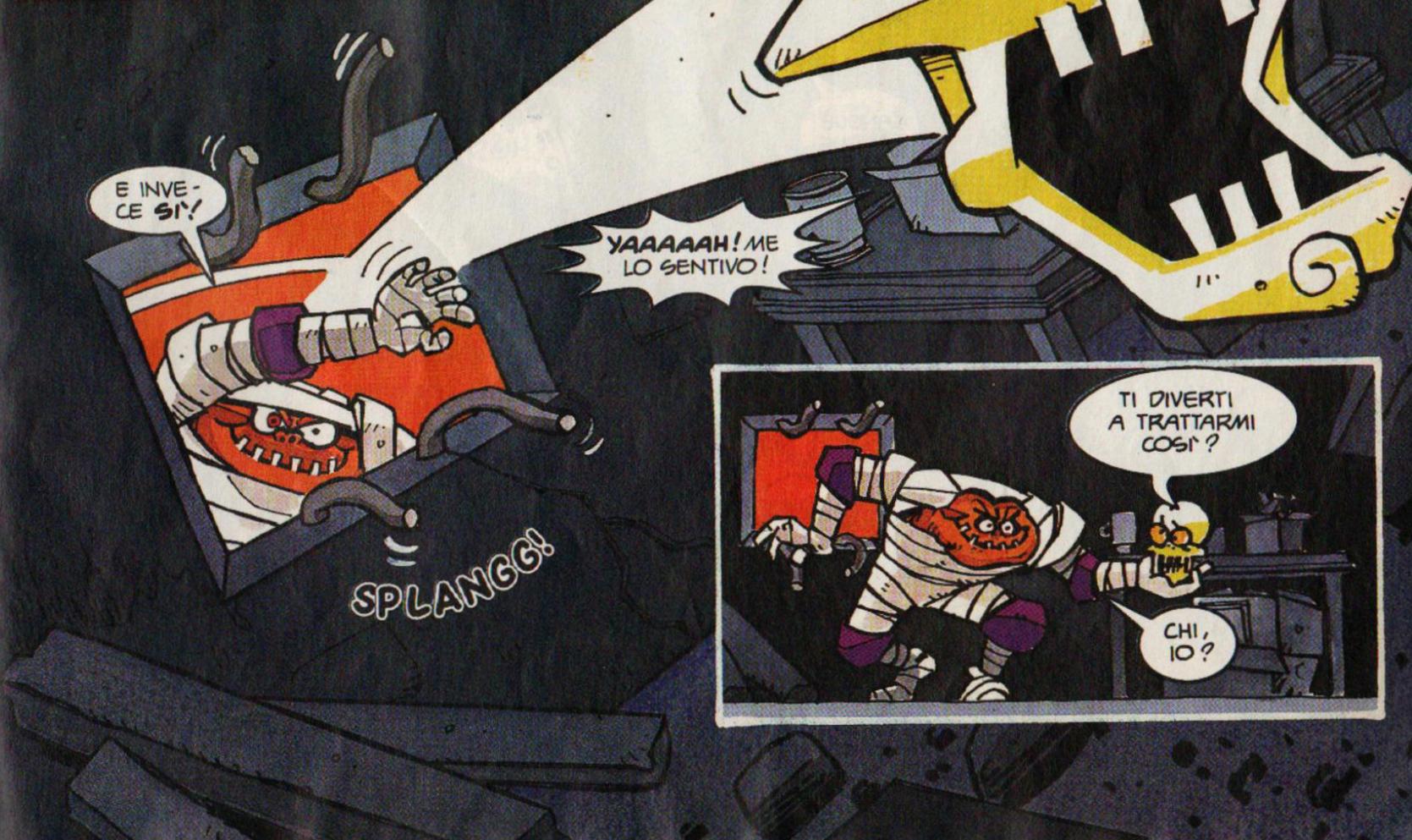
E RIPRENDITI LA TUA *@#@% TESTA!
MA CHE STUPIDAGGINI DICI!
TUNK!

CARI ASCOLTATORI, ECCO UN **VERO** LABORATORIO SOTTERRANEO!

QUI IL PROFESSOR FRANK N. STEIN E IL SUO ASSISTENTE SONO TENUTI PRIGIONIERI PER CREARE UN ESERCITO DI **MOSTRI!**

CHI E' QUELLO?

BAH... MI PARE **PIPPO BRODO!** *

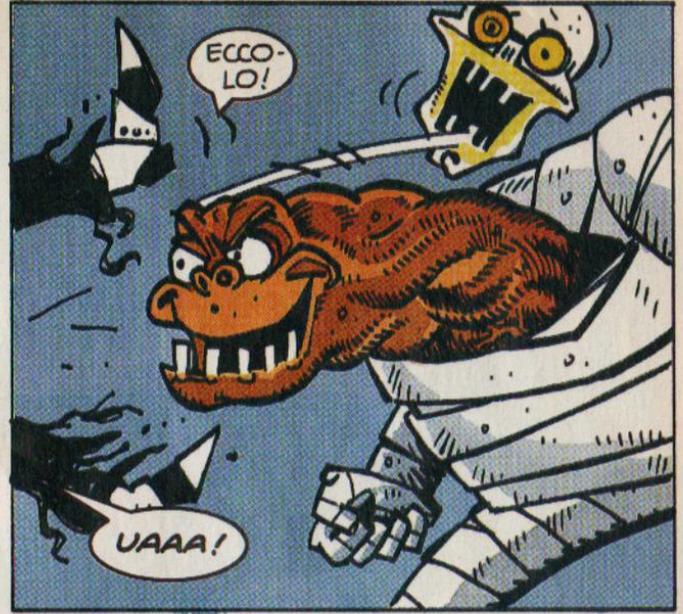
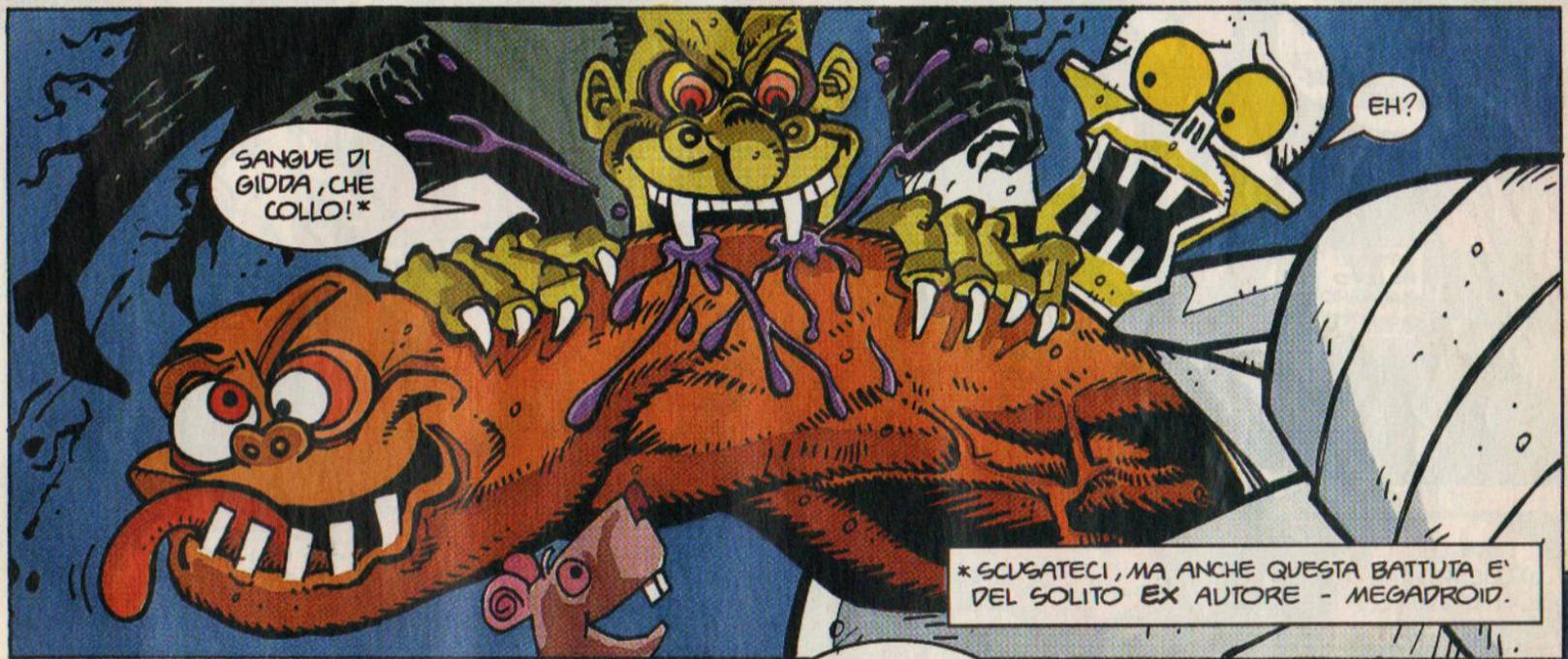
* OGNI RIFERIMENTO E' PURAMENTE CASUALE! -MEGADROID.

IO!

ULP! **MAX DECAP!**

...DOBBIAMO ANDARE LASSU' E SALVARE IL PROFESSORE DAL MALVAGIO MAX DECAP!
E PERCHE'?
PERCHE' LUI TI HA CREATO, E TU SEI COME UN FIGLIO PER LUI!
E CHI SE NE FREGA?
E PERCHE' SE NON TI FA LE APPLICAZIONI ELETTRICHE, TU **MUORI**!
CHE ASPETTIAMO? IL PROFESSORE HA BISOGNO DI **NOI**!
ARRIVO, PAPA'!
COSI'...
DA QUELLA FINESTRA POTREMMO ENTRARE NEL CASTELLO...
...MA COME ROMPIAMO LE SBARRE?
BEH, BASTA USARE LA TESTA!
NO ... NON VORRAI ...
E INVECE **SI'**!
YAAAAAH! ME LO SENTIVO!
SPLANGG!
TI DIVERTI A TRATTARMI COSI'?
CHI, IO?

RAAAAAAGHHHHH!

SANGUE! SANGUE!

FINALMENTE UN PO' DI VITA, IN QUESTO FETIDO POSTO!

SANGUE DI GIDDA, CHE COLLO!*

EH?

* SCUSATECI, MA ANCHE QUESTA BATTUTA E' DEL SOLITO **EX** AUTORE - MEGADROID.

UH?

AAARGH!

COSA?

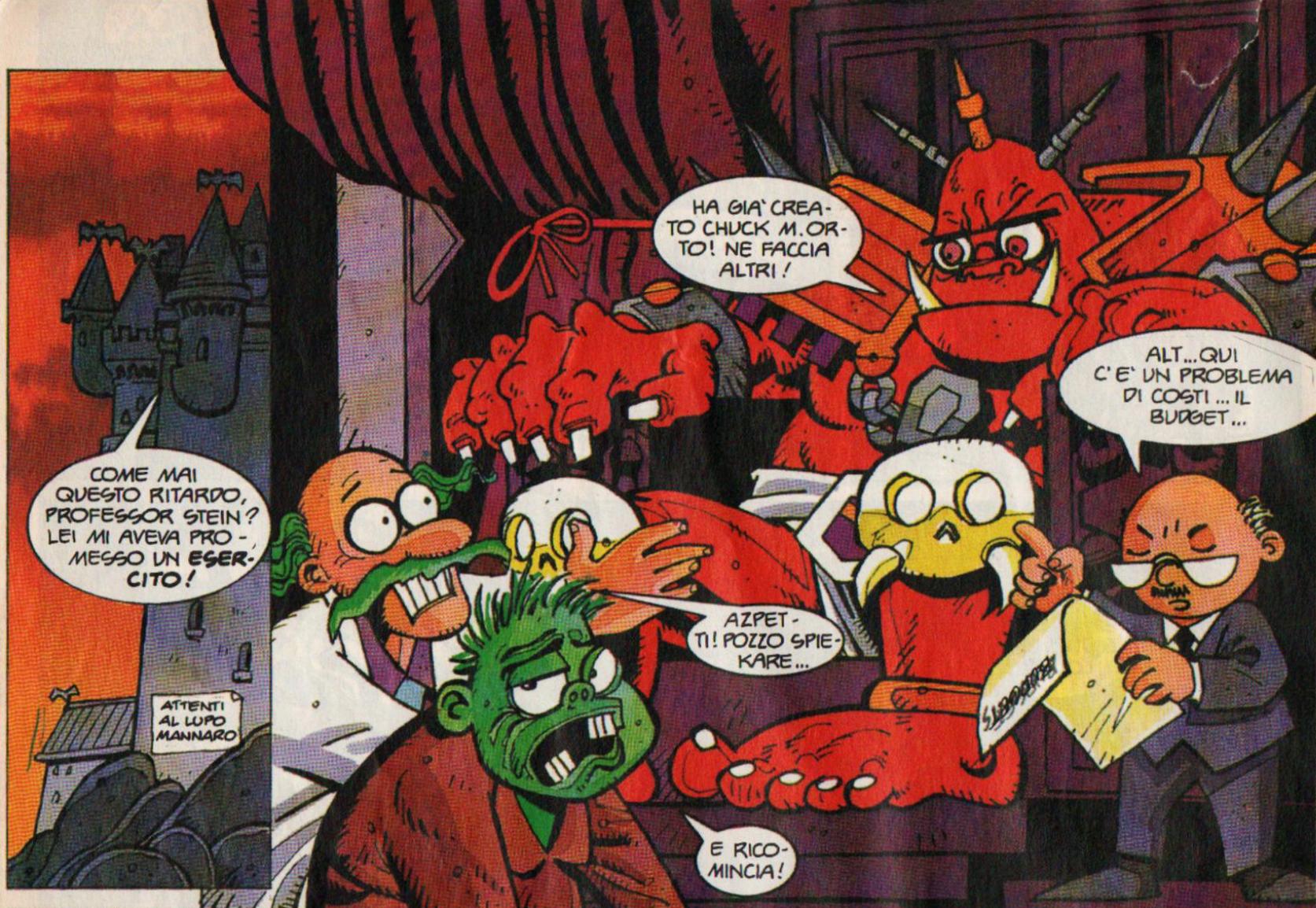
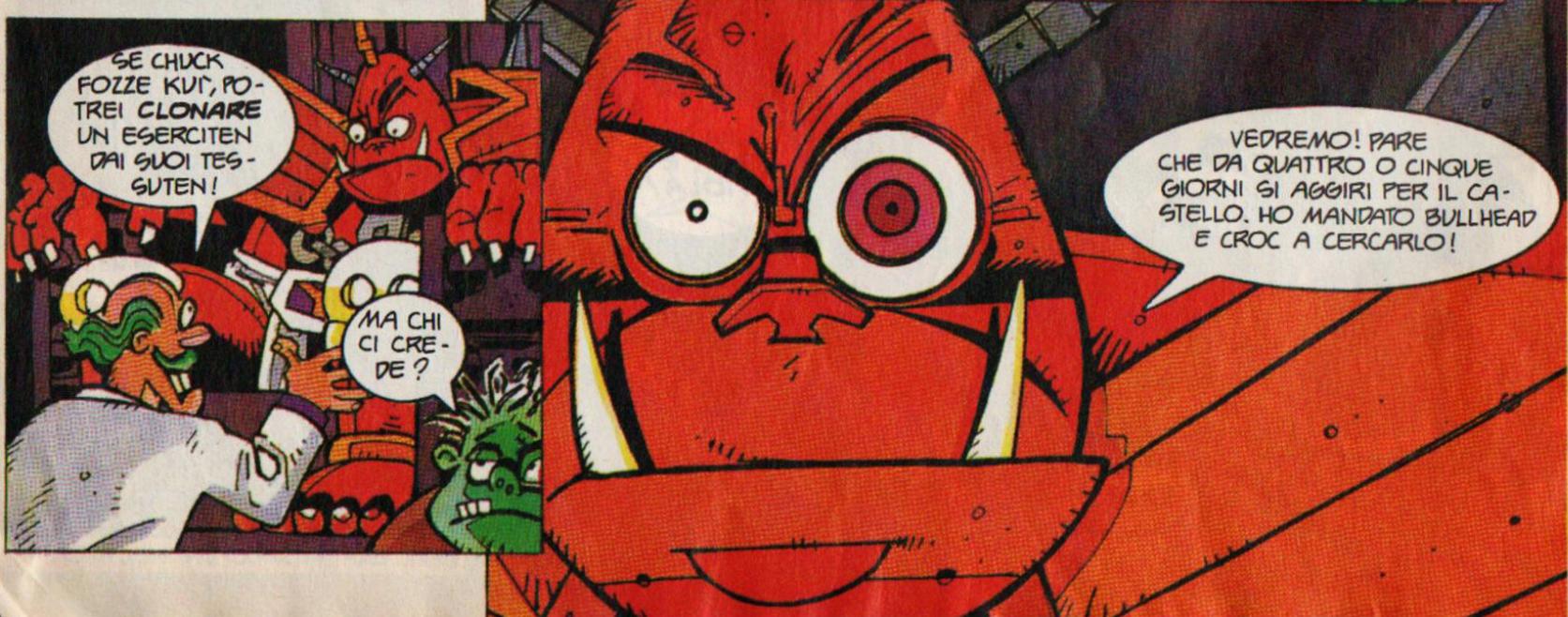
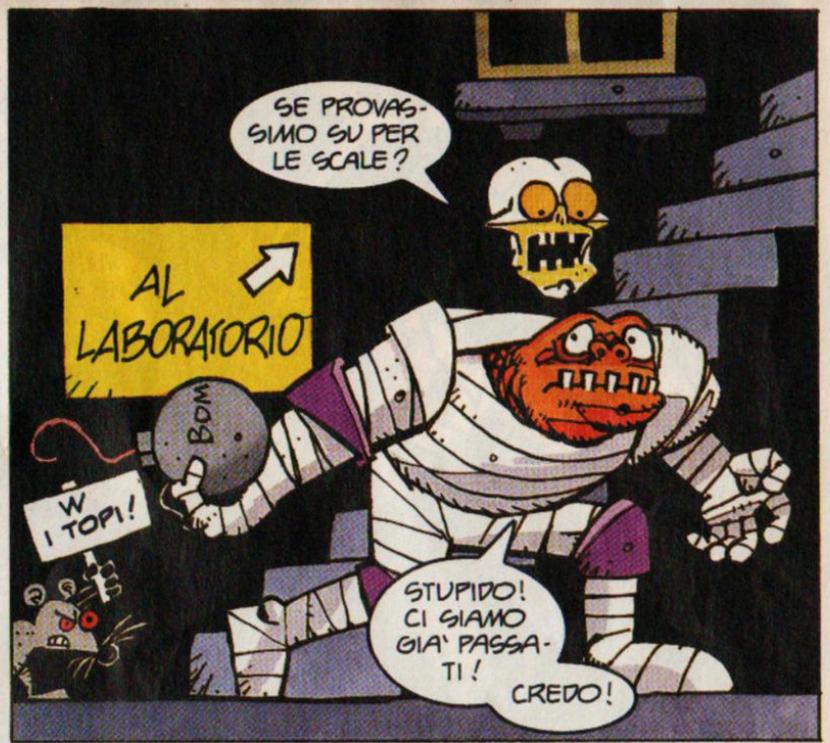
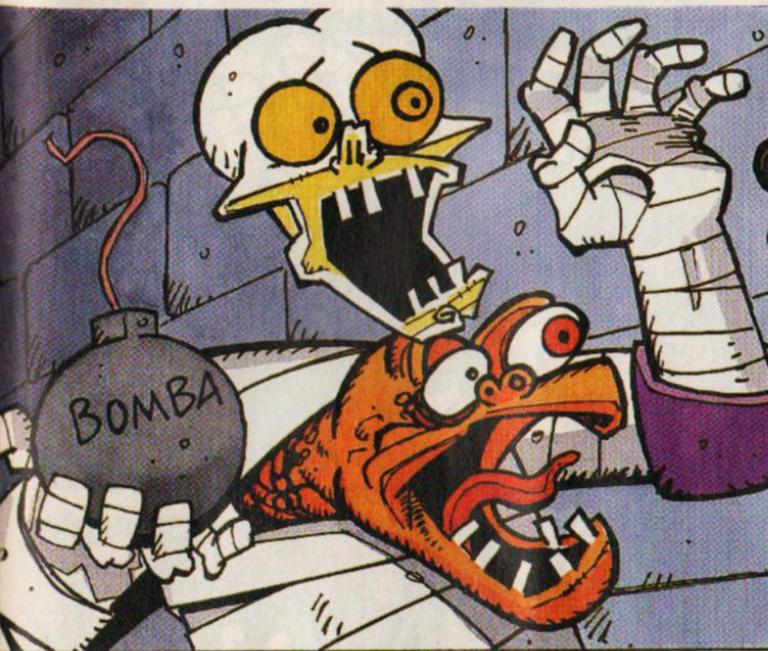
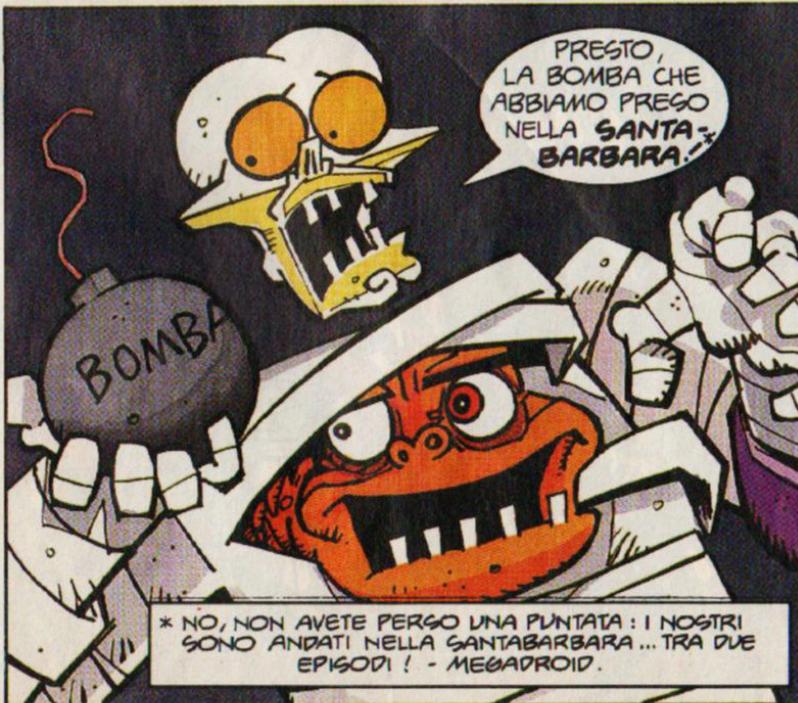
GLI HA FATTO MALE QUALCOSA CHE HA **MANGIATO**!

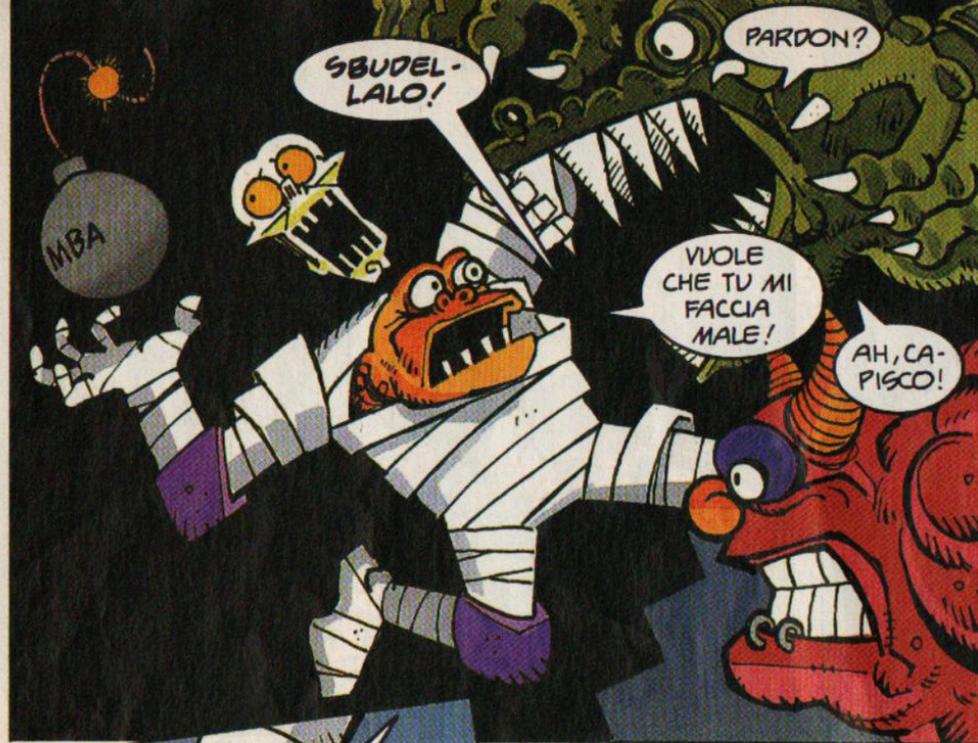
IL MIO SANGUE E' PURISSIMO, VECCHIO MIO!

MA CHE DICI? E' **VIOLA**!

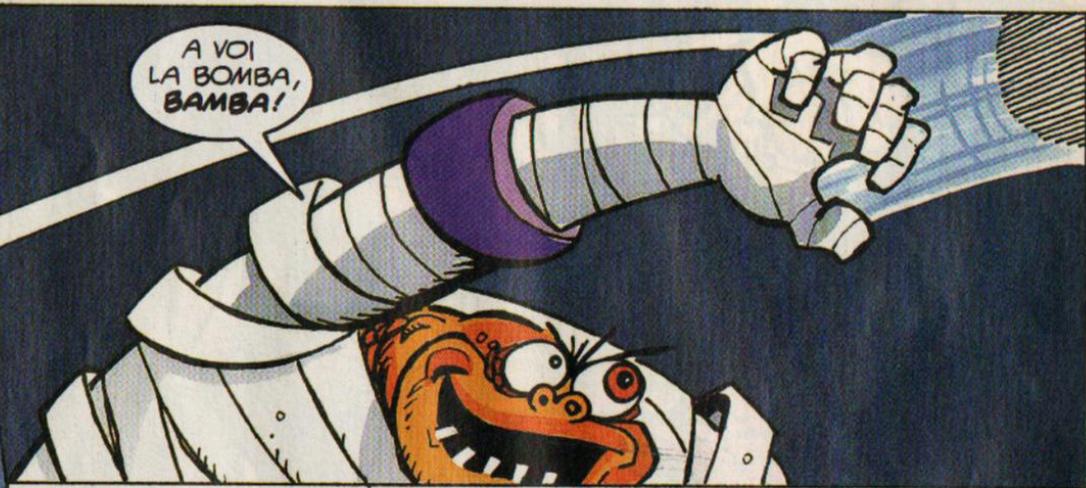
SIGH! NON CI SONO PIU' I BEI VAMPIRI DI UNA VOLTA!

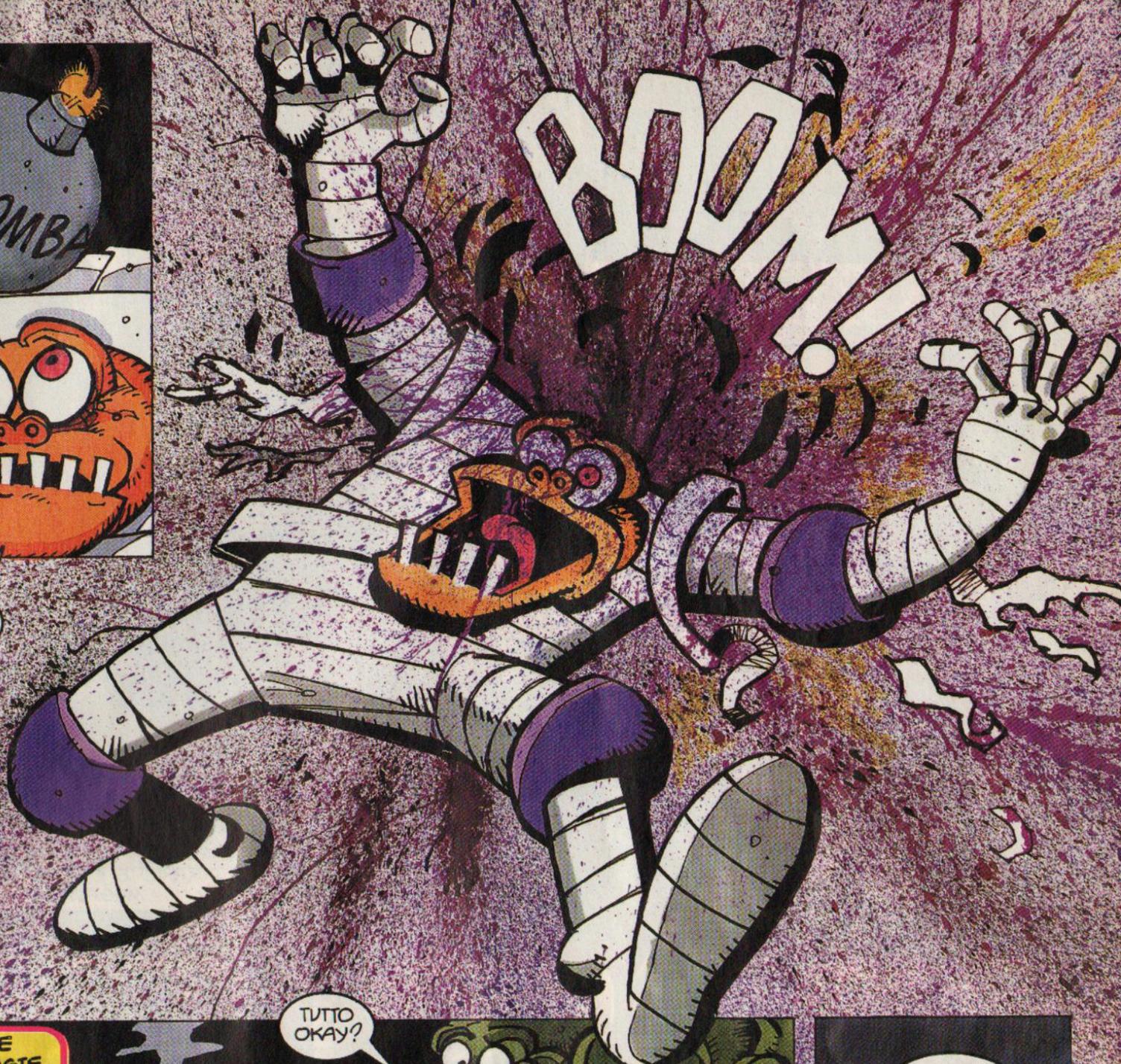
M.T.BOX

BEH... ERA PROPRIO UN INGORDO!

COME MAI QUESTO RITARDO, PROFESSOR STEIN? LEI MI AVEVA PROMESSO UN ESERCITO!
HA GIA' CREATO CHUCK M.ORTO! NE FACCIA ALTRI!
ALT...QUI C'E' UN PROBLEMA DI COSTI ... IL BUDGET...
AZPETTI! POZZO SPIEKARE...
E RICOMINCIA!
ATTENTI AL LUPO MANNARO
MA LE AZZICURO CHE NON E' UNA COZA SEMPLICEN... LE SOSTANZE KIMIKEN ... IL FULMINE APPROPRIATEN... NON SO SE...
INSOMMA: CHUCK E' NATO PER CASO!
PIANTALA, IGOR, O TI FULMINEN!
SE CHUCK FOZZE KUI, POTREI CLONARE UN ESERCITEN DAI SUOI TESSUTEN!
MA CHI CI CREDE?
VEDREMO! PARE CHE DA QUATTRO O CINQUE GIORNI SI AGGIRI PER IL CASTELLO. HO MANDATO BULLHEAD E CROC A CERCARLO!

CONTROLLATE QUI QUANTE VITE RIMANGONO A CHUCK-MEGADROID.
VITE RIMASTE
BOMB
NON E' COLPA MIA, CHUCK ...PENSAVO FOSSE PIU' FACILE TROVARE IL LABORATORIO!
CI SIAMO PERSI, VERO, KRANIO?

SE PROVASSIMO SU PER LE SCALE?
AL LABORATORIO
BOMB
W I TOPI!
STUPIDO! CI SIAMO GIA' PASSATI!
CREDO!

BOMBA
OH...OH... GUARDA CHI SI VEDE!

PRESTO, LA BOMBA CHE ABBIAMO PRESO NELLA SANTA-BARBARA!*
BOMBA
* NO, NON AVETE PERSO UNA PUNTATA: I NOSTRI SONO ANDATI NELLA SANTABARBARA... TRA DUE EPISODI! - MEGADROID.

OKAY, NON FARMI FRETTA!*
BOM
* NATURALMENTE, ANCHE I FIAMMIFERI ERANO NELLA SANTA-BARBARA, CON LA BOMBA (CHE SCHIFO DI SOGGETTISTA, NO?) - MEGADROID.

MBA
SBUDEL-LALO!
PARDON?
VUOLE CHE TU MI FACCIA MALE!
AH, CA-PISCO!

EHI! LA BOMBA!
OOOPS!
BOMB

PRESA!
BAMBA! LASCIA LA BOMBA, BIM-BO!
A VOI LA BOMBA, BAMBA!

IO ODIO IL RUMORE!
LA BOMBA, BAMBA!
BIMBO, LA PIAN-TI DI CHIAMARMI BAMBA?

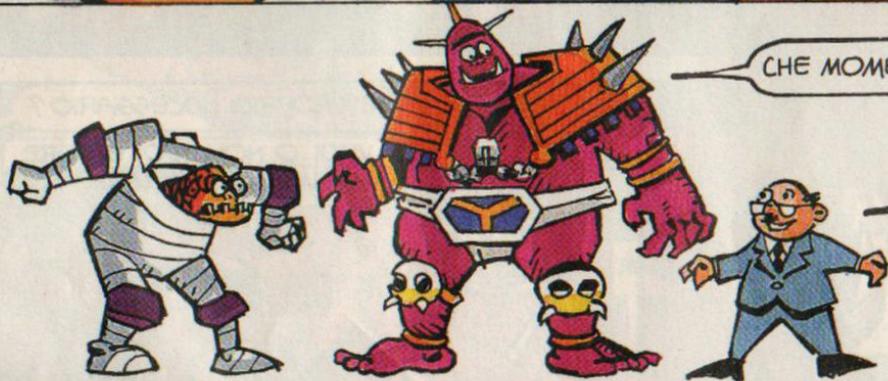
CHUCK, NON E' PER CRITICARE, MA...
KRANIO! E TU CHE CI FAI, LI'?

BOMBA
OH ...
BOOM!
VITE RIMASTE
TUTTO OKAY?
OKAY? GLI E' APPENA ESPLOSA UNA BOMBA IN TESTA!
VA BE'... MA NON AVEVA TANTE TESTE?
MA PERCHE' STATE TUTTI LI' A GUARDARMI? IO NON HO NIENTE DA DIRE!

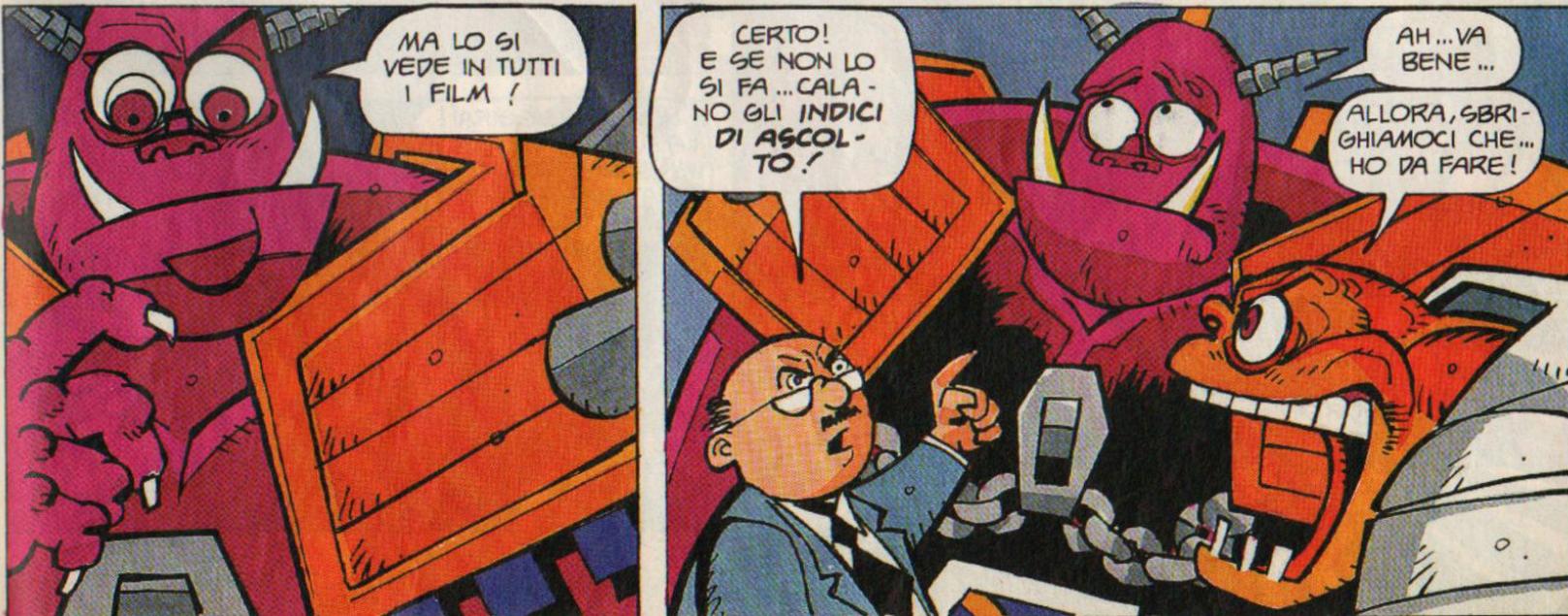
CLONE-O-MATIC
PER CREARE UN ESERCITO DI MOSTRI PER IL MALEFICO MAX DECAP, IL PROFESSOR STEIN TENTA DI CLONARE UN CERVELLO, USANDO KRANIO* COME COPIA.
M-MI FARÀ MALE?
MA CERTO, STUPIDO!
* NEL CASO VE LO FOSTE SCORDATI, KRANIO È IL NOME DEL CRANIO. - MEGADROID.
COME STA, CHUCK, PIUTTOSTEN?
GLI È RIMASTA UNA SOLA VITA...
MA QUEI CATTIFONEN CREDONO LUI MORTEN, JA? COZÌ LUI ZALVARE NOI!
ASPETTARE CHE CI SALVI, DOPO CHE S'È FATTO FUORI DUE VOLTE? MI SEMBRA UN TANTINO OTTIMISTA!

YEAUCH! COMINCIO A STUFARMI DI MORIRE! *
* QUANTE VITE RIMANGONO A CHUCK? - MD.
VITE RIMASTE

DEVO STARE MOLTO ATTENTO! NON POSSO PIU' COMMETTERE ERRORI!

ALLORA, CHUCK, NON SEI TANTO MORTO, COME CREDEVO!
E' IL MOMENTO, RAGAZZI!

CHE MOMENTO?
QUELLO IN CUI IL BUONO INCONTRA IL CATTIVO! E' LA CLASSICA LOTTA TRA IL BENE E IL MALE!

MA LO SI VEDE IN TUTTI I FILM!

CERTO! E SE NON LO SI FA... CALANO GLI INDICI DI ASCOLTO!
AH... VA BENE...
ALLORA, SBRIGHIAMOCI CHE... HO DA FARE!

YEEOOW!
FROOOM!
BRAVO, COSI'! DISTRUGGILO! ALTRO CHE TV SPAZZATURA!

SVELTO! PRENDILO!
ADESSO MI HAI STUFATO!

SCUSA PER LA VIOLENZA DEL DISCORSO, MA SE L'ASPETTAVANO TUTTI!
VIOLENZA? PENSAVO CHE VOLESSI UCCIDERMI DI PAROLE!
KKRASH!

CHUCK! ZEI QUI PER ZALVARMI, JA?
IO NON CI CONTEREI.

COMUNQUEN NON IMPORTEN! CLONAZIONEN HA AVUTEN ZUCCESSEN...

...HO CREATEN IL MOSTREN PIU' ORRIBILEN DELLA TERREN!
E'...E' MOSTRUOSO!
NON DA QUELLA PARTE! QUELLO E' UNO SPECCHIO!

CLONE-O-MATIC
E ADESSO CHE SUCCEDERA'?*
* LE SOLITE DOMANDE STUPIDE! PER SAPERE CHE COSA SUCCEDERA', BASTA LEGGERE LA PROSSIMA PAGINA ... MI SEMBRA OVVIO. - MEGADROID.

CI HANNO GIOCATI! QUELLO NON E' SOLO UN MOSTRO! E' UN MOSTRO DI **STUPIDITA'**!

RADUNA GLI UOMINI! TOGLIAMO LE **ANCORE**!

QUESTA VOLTA MI HAI SCONFITTO, MA LA MIA VENDETTA SARA' TREMENDA!

E' VENUTA MOLTO BENE! BRAVO!

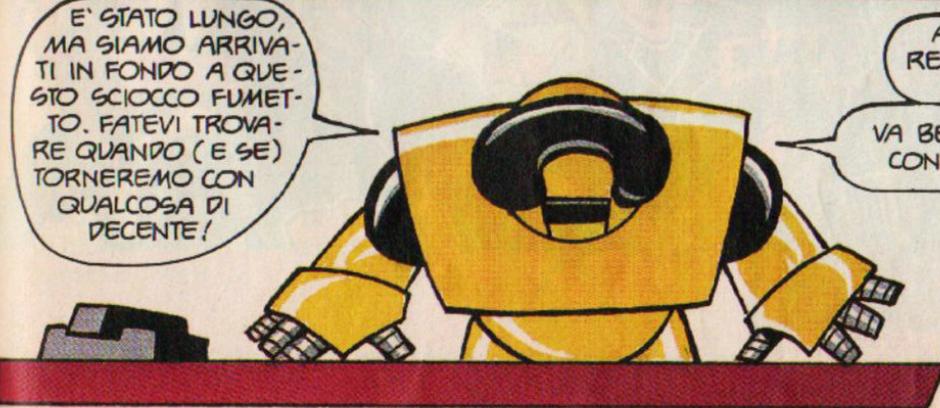
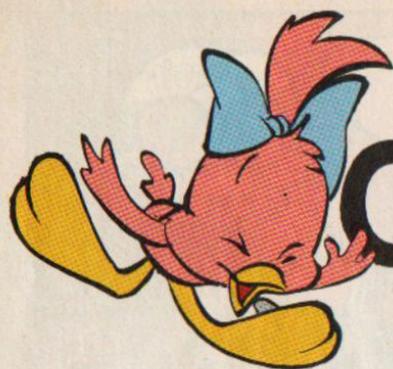
SE NE VANNO DAVVERO...
APPIAMO FINTO! MA CHE FARE DI QUESTO SGORBIEN ?
RUMMBLE!
CI PENSO IO!
BEH, AMICO! COS'E' CHE COMINCIA PER S ED E' UN LUOGO DI TORTURE?
OOH... QUESTO LO SO! NON DIRLO ... NON DIRLO ...
E' LA SCUOLA? NO, ASPETTA ...LA STAZIONE? LA STRADA?

TOH ... S'E' FATTA L'ORA DEL TE'! TI VA DI TENERMI COMPAGNIA?

BENVENUTI NELLE SEGRETE DI FRANK. N.STEIN

SASSO? STANZA? STADIO? STUDIO? **MANNAGGIA!** NON LO INDOVINERO' MAI!

TI DARO' UN' AIUTO...

AARRGH!

Con Bunny Band i ragazzi sono in buona compagnia.

Ogni mese è in edicola Bunny Band, con una compagnia di amici così allegra che viene subito voglia di fare amicizia. Storie a fumetti, barzellette, curiosità, giochi: ogni pagina è una sorpresa e le risate non mancano mai. E poi in tutti i numeri c'è un inserto con un regalo, per far felici anche i lettori più esigenti. Com'è facile divertirsi in compagnia di Bunny Band!

© WARNER BROS. 1994

BUNNY BAND. LA BANDA DI AMICI PIÙ ALLEGRA CHE C'È.

Zona Classifiche

Mese per mese vi mostreremo un'istantanea dei titoli migliori per le vostre console: dopo il titolo troverete la casa di produzione e, nella colonna di destra, il voto seguito dal numero di Sonic su cui è apparsa la recensione (Es: 1/94 = Sonic numero 1 anno 1994, ecc...). Naturalmente si tratta di classifiche formulate dalla redazione di Sonic e soggette a modifiche... Quali? Ma quelle date dalle vostre preferenze, naturalmente! Scriveteci e fateci sapere qual è, secondo voi, il miglior gioco per Master System, Mega Drive, Game Gear e Mega CD! Arrivederci al mese prossimo.

MASTER SYSTEM

1	Robocod	US Gold	96	2/93
2	Star Wars	Lucasarts	94	1/94
3	Sensible Soccer	Sony	91	1/94
4	Cool Spot	Virgin	88	2/93
5	Global Gladiators	Virgin	88	1/93
6	Fantastic Dizzy	Codemasters	86	2/94
7	Land of Illusion	Sega	81	1/93
8	Jungle Book	Virgin	80	1/94
9	PGA Tour Golf	Tengen	75	2/93
10	Robocop 3	Acclaim	65	2/94

James Pond si difende molto bene. D'altra parte si tratta di uno dei giochi di piattaforme più belli per MS. Seguono Star Wars (grafica e giocabilità davvero incredibili) e Sensible Soccer, una delle migliori simulazioni di calcio per console. A parte il golf in nona posizione e un po' di sparatutto in decima, i giochi sono praticamente tutti platform... Voi che ne pensate?

GAME GEAR

1	Star Wars	Lucasarts	90	1/94
2	Mortal Kombat	Arena	90	1/94
3	Ecco the Dolphin	Sega	90	1/94
4	Desert Strike	Domark	90	3/94
5	Global Gladiators	Virgin	87	1/94
6	Streets of Rage 2	Sega	86	1/93
7	Cosmic Spacehead	Codemasters	85	2/94
8	Jurassic Park	Sega	78	1/93
9	Bram Stoker's Dracula	Sony/Psygnosis	78	2/93
10	World Cup Soccer	Tengen	74	2/93

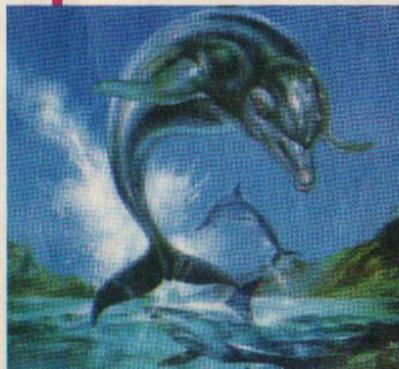
La Lucasarts è un marchio che assicura la qualità dei suoi prodotti. Infatti Star Wars conquista la seconda posizione per MS e la prima nella classifica per GG. Ma Luke Skywalker e compagni devono fare i conti con Sub Zero, Scorpion e gli altri protagonisti di Mortal Kombat. Segnaliamo anche Desert Strike e Cosmic Spacehead.

MEGA DRIVE

1	Street Fighter 2 - SCE	Capcom	97	2/93
2	Aladdin	Virgin	94	2/93
3	Sensible Soccer	Sony	94	2/94
4	Spot & the Quest for Cool	Virgin	92	1/93
5	The Lost Vikings	Virgin	85	2/94
6	Tiny Toon Adventures	Konami	89	1/93
7	Robocop vs Terminator	Virgin	89	1/94
8	Cosmic Spacehead	Codemasters	88	2/94
9	Super Kick Off	US Gold	88	1/93
10	Wiz'n'Liz	Psygnosis	83	2/93

Inevitabile: la conversione di SF2 continua a mietere vittime tra gli amanti e i possessori di Mega Drive! Aladdin e Sensible Soccer si collocano (praticamente alla pari) subito dietro. Se volete giocare una bella avventura/rompicapo vi consigliamo The Lost Vikings, ma se preferite un gioco di piattaforme un po' diverso dal solito, comprate Wiz'n'Liz.

MEGA CD

1	Ecco the Dolphin	Sega	93	2/93
2	Sonic CD	Sega	90	1/94
3	Chuck Rock	Sega	90	2/94
4	Thunder Hawk	Core Design	81	2/94
5	Prince of Persia	Sega	80	1/93

Le avventure del delfino azzurro non sono mai state così belle e avvincenti come sul Mega CD, accompagnate da una colonna sonora da sogno. Il nostro porcospino blu preferito è al secondo posto (ma le cose potrebbero cambiare presto) seguito a ruota da Chuck Rock, da uno sparatutto violentissimo e dall'avventura/platform più famosa di tutti i tempi.

Zona Trucchi

Nuovi giochi e nuovi trucchi, per tutti i gusti e tutte le console. Continuate a scriverci: ci impegneremo a rispondere a tutte le vostre domande.

Jungle Strike

Trucchi

Con questo codice potrete facilmente arrivare a degli ottimi risultati, dato che otterrete ben diciannove vite!

Andate nello schermo delle password e inserite: NZY9SDBR9Y6.

Rocket Knight Adventures

Si tratta, come ben saprete, di un gioco di piattaforme molto carino, presentato con una grafica simpatica e molto curata. Si tratta anche del primo tentativo della Konami di creare un gioco Sega per una console casalinga, e già non vediamo l'ora di vedere i prossimi! Intanto leggetevi questi utili consigli.

1. La grande collina nel primo livello sembra quasi impossibile da superare, comunque non disperate: il segreto è andare all'estremità sinistra dello schermo e premere "C". Quando tutti i cuori si mettono a risplendere, lasciate il pulsante "C" e muovetevi con la croce direzionale in diagonale, in alto a destra.
2. Una volta che avrete superato la seconda grande collina del primo livello, rimanete tra il fuoco e l'albero. Premete "C" e andate verso l'alto per prendere una vita-extra.
3. Quando arriverete a un punto morto, premete "C" e andate in alto per raggiungere il ramo di un albero. Continuate a destra fino al primo guardiano.
4. Per distruggere il primo guardiano (che incontrerete su una corda sopra una cascata), rimanete all'estremità sinistra dello schermo. Quando appare, saltate ripetutamente e tenete il pulsante di fuoco premuto. Ogni volta che colpirete la parte superiore del guardiano lo indebolirete. Continuate fino a sconfiggerlo.

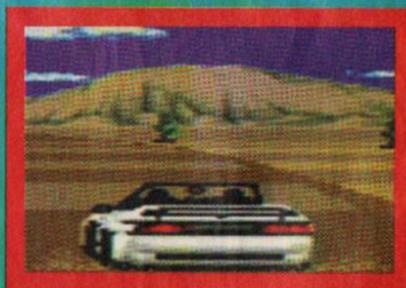
Super Monaco GP 2

Uno dei giochi di corsa più popolari prima dell'uscita di Out Run, Super Monaco GP è, in effetti, un gioco molto scarno. Ma come molti di voi sapranno certamente, il sequel è completamente riveduto e corretto. Vi piacerebbe guidare una moto sul percorso, invece che un'automobile? Inserite questo trucchetto: Andate nell'opzione "World Championship" e nello spazio per inserire il nome scrivete "HANG ON!". Andate alla gara e salvate la vostra stagione. Resettate la macchina e selezionate "Practice Mode" e quindi "Image Training". Premete verso il basso il pulsante direzionale e poi premete "A" fino a che non appare lo schermo di "Transmission Select". Cominciate il gioco: giocherete a Super Hang-On!

Lotus Turbo Challenge

Un altro gioco di guida famoso e divertentissimo. Qui sotto troverete le password per tutti i livelli e un paio di trucchi che potranno esservi molto utili.

LIVELLO	PASSWORD
2	Sleepers
3	Herbert
4	Business
5	Apple Pie
6	Standish
7	Mallow
8	Teacup

Se digitate "Mansell", vi qualificherete a ogni gara; se, invece, digitate "Slugspace", otterrete un numero infinito di Turbo Bonus.

Thunderhawk

Viene considerato uno dei giochi più belli mai usciti per questa console, e si tratta effettivamente di un vero "must"per i gusti di tutti i giocatori. Presenta delle animazioni notevoli e una bellissima colonna sonora. Ecco alcuni aiuti per proseguire nel gioco.

1. Ascoltate sempre l'introduzione alla missione

2. Cominciate con le "Hard Operations" e selezionate quelle più facili. Probabilmente la numero dieci è la più semplice in assoluto, mentre la nove è una delle più complesse.

3. Durante il decollo tarate l'altimetro a tre punti dall'altezza massima (apparirà sull'head up display davanti a voi). Questo ridurrà il rischio di essere colpiti dall'alto.

4. Usate la mitragliatrice per distruggere la maggior parte degli obiettivi a terra, dato che avete munizioni illimitate. Tenete i missili e i razzi per i bersagli primari.

5. Tutti i bersagli primari appaiono come puntini bianchi sul radar (all'estremità destra in basso dello schermo). Continuate a tenerli d'occhio per non rischiare di perdervi.

6. La missione sarà completa non appena avrete distrutto tutti i bersagli primari. Allontanatevi dalla scena della battaglia a tutta velocità per tornare alla base.

ATTENZIONE: questo mese vi presentiamo una serie di codici del nuovissimi Game Genie per Game Gear! Ora non soltanto i possessori di Mega drive, potranno usufruirne!

Chuck Rock

Su Game Gear, Chuck è una grande star. Con questi codici sarà ancora più grande.

Cominciate con una vita	01B-B69-E66
Cominciate con nove vite	09B-B69-E66
Cominciate col latte al 50%	03B-BB9-F76
Latte infinito	3A0-75A-2A2
Cominciate nel Mondo 1, "Stoneage Suburbs"	01B-66A-E6A
Mondo 1, "Dinosaur Level"	02B-66A-E6A
Mondo 1, "Lively Lava"	03B-66A-E6A
Per vedere la sequenza di fine gioco	01B-61A-E6A

James Pond 2

Alcuni codici segreti per l'agente più amato di tutti i mari.

Cominciate con nove vite	015-C7F-E66
Vite infinite	01F-3FB-B01
Cominciate con 9 di energia nella prima vita	095-CCF-E66
9 di energia con tutte le altre vite	097-36F-E66
Immunità agli spunzoni	01E-30C-801
Invincibilità	FF5-D2F-E6A
Cominciate con 8 "continua"	095-94F-F7A
Continua infiniti	005-D8F-801

Guerre Stellari

Lasciate perdere la Forza... Usate i codici per aiutare Luke & Company in questa versione GG di un grande classico.

Energia infinita per i giocatori	00D-92B-3B7 + 3AD-93B-2A2
LEILA	
Prima vita con 12 punti energia	40E-347-A2A
Strani effetti sullo schermo	C90-B2E-5DD
9 punti energia (tutte le vite)	30-48A-A2A
12 punti energia (tutte le vite)	40F-48A-A2A
LUKE	
Cominciate con 10 vite	09E-237-E62
27 punti energia (prima vita)	50A-12B-A2A
27 punti energia (tutte le vite)	50F-6FA-A2A
Vite infinite	3AF-6BA-2A2

Ecco the Dolphin

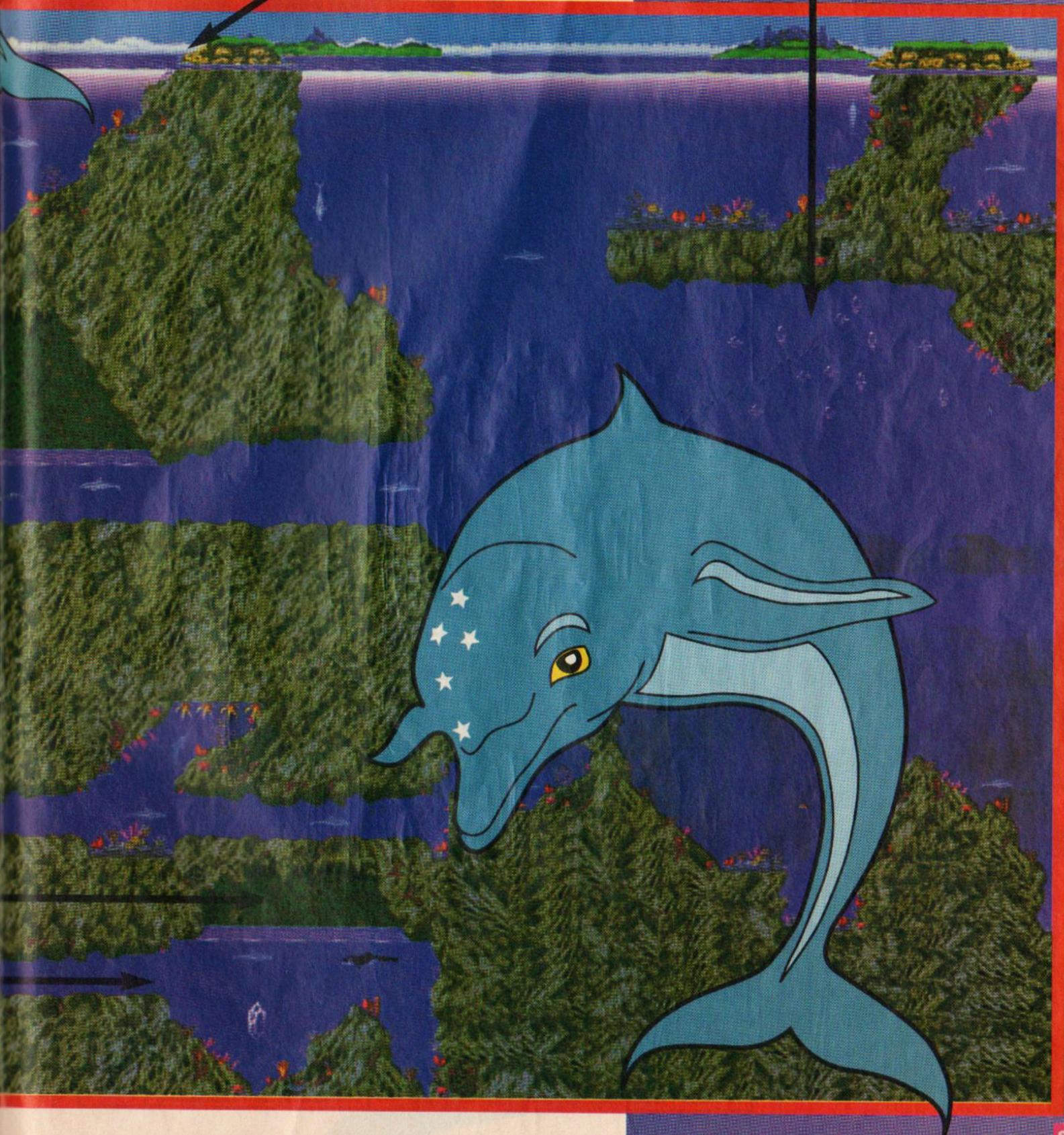
Vi piace passare le vostre vacanze al mare? Vi piace immergervi nelle fresche acque dopo una giornata assolata ad abbronzarvi? Pensate, allora, quanto sareste contenti di poter scorrazzare come dei delfini fra i flutti... Tutti i trucchi più segreti del mitico Ecco!

1 Vi conviene usare questo livello come palestra d'addestramento per le vere sfide che troverete più avanti: fate attenzione a tutto ciò che si muove. Infatti, è molto più probabile che si tratti di qualcosa di ostile piuttosto che di un essere amichevole. Ricordatevi di mangiare i pesciolini e di risalire in superficie, ogni tanto: dopotutto non siete dei pesci!

Mappa primo livello

5 Dentro questa grotta troverete un'orca che (da bravo cetaceo) vi darà dei consigli molto utili (anche se poco chiari) riguardo alle missioni che vi troverete ad affrontare nei prossimi livelli.

4 Se continuate verso destra, troverete il cristallo che vi darà accesso al livello successivo. All'interno di altri cristalli (usando i segnali sonar) potrete trovare altre informazioni molto utili.

ZonaTRUCCHI
2 Se premete i pulsanti B e C potrete nuotare molto più velocemente e prepararvi al grande salto che dovrete fare per superare questo scoglio. Attenzione al pancino!
3 Ehi, le meduse: vi si attaccano addosso portandovi via un bel po' di energia. Nel caso ne siate un po' sprovvisti, cercate qualche branco di pesciolini e abbuffatevi.
69
Sonic

Zona Relax

GIOCARE CON I VIODEGAMES E'IL MASSIMO DELLO STRIZZAMENTO DI CERVELLO? PROVATE QUESTO LABIRINTO!

IL LABIRINTO

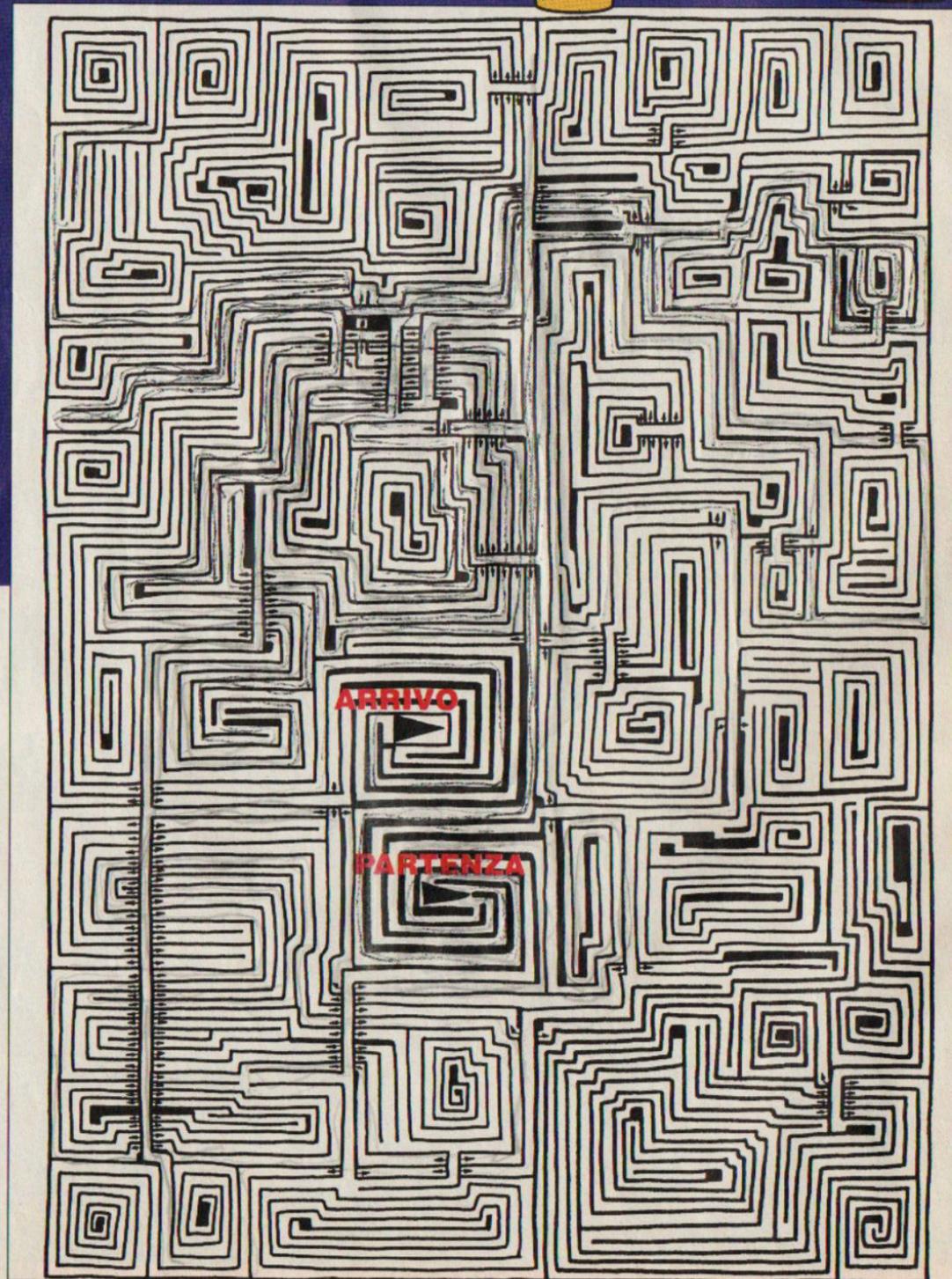
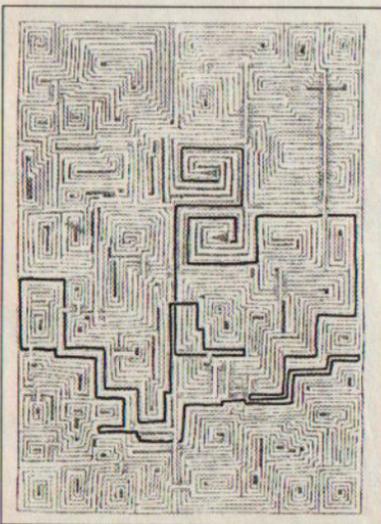
Sonic lancia la sfida: avete sicuramente superato innumerevoli labirinti nei vari giochi di Sonic e dei suoi amici Sega, bene vediamo se senza joypad in mano e con il semplice aiuto di una matita, siete in grado di uscire da questo intricatissimo dedalo: dateci dentro!

Gioco tratto dal volume Maze Master 1 di David Anson Russo

PUBLISHED BY SIMON & SCHUSTER

ARRIVO

PARTENZA

SOLUZIONE

Bunny Band Quiz!
Ogni numero un'avventura.

N. 3 - APRILE 1994

BUNNY Band

L. 2.900

QUIZ!

SALI A BORDO E...

VOLA AL GIOCAVVENTURA

CIAK! SI GIOCA

CON IL FANTASTICO MONDO DEL CINEMA!

LENZIOSI, IS RIGA!

NETTAVE TIBUSO, TROBUT USMO!!

TADDEO STA GIRANDO UN FILM CON BUGS BUNNY NEI PANNI DI UN TEMERARIO COW-BOY. MA...CHE COSA STANNO DICENDO?! PROVA AD **ANAGRAMMARE** LE PAROLE E LO SCOPRIRAI!

LA SOLUZIONE È A PAG. 55

RISOLVI IL GIALLOQUIZ, UNISCI I PUNTINI, ESCI DAL LABIRINTO, RIORDINA IL PUZZLE, COMPLETA IL CRUCIVERBA, RIDI CON LE BARZELLETTE E ALLA FINE PARTECIPA AL GIOCAVVENTURA NEI PANNI DELL'EROE!

© WARNER BROS. 1

LSAD

Zona Mercato

L'elenco in queste pagine raccoglie i titoli per tutte le console Sega distribuiti da Giochi Preziosi e l'elenco dei giochi recensiti su Sonic. L'ultima colonna a destra riporta il numero della rivista in cui è stato pubblicato il gioco, mentre i titoli evidenziati in neretto sono le novità o le prossime uscite.

MEGADRIVE

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
688 ATTACK SUB	Sega	simulazione	
A. SENNA SUPER MONACO GP	Sega	guida	
ABRAMS TANK	Sega	simulazione	
ALADDIN	Sega	azione	2/93
ALEX KIDD: ENC. CASTLE	Sega	azione	
ALIEN STORM	Sega	arcade	
ALISIA DRAGON	Sega	azione	
ANDRE AGASSI TENNIS	Tecmagik	sport	
AQUATIC GAMES	Electronic Arts	azione	
ARIEL, LA SIRENETTA	Sega	azione	
ARROW FLASH	Sega	azione	
ART ALIVE	Sega	azione	
ASTERIX	Sega	piattaforme	
ATOMIC RUNNER	Sega	azione	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BATMAN	Sega	piattaforme	
BIO HAZZARD BATTLE	Sega	azione	
BONANZA BROTHERS	Sega	azione	
BUCK ROGER'S	Electronic Arts	gioco di ruolo	
BURNING FORCE	Sega	sparatutto	
CALIFORNIA GAMES	Sega	sport	
CAPTAIN PLANET	Sega	picchiaduro	
CHAKAN	Sega	piattaforme	
CHIKI CHIKI BOYS	Sega	azione	
CHUCK ROCK	Virgin	piattaforme	
COLUMNS	Sega	rompicapo	
COOL SPOT	Virgin	piattaforme	1/93
COSMIC SPACEHEAD	Codemasters	avventura	2/94
CRUE BALL	Electronic Arts	flipper	
CYBERBALL	Sega	sport	
CYBORG JUSTICE	Sega	picchiaduro	
DAVID ROBINSON'S	Sega	sport	
DECAPATTACK	Sega	azione	
DESERT STRIKE	Electronic Arts	sparatutto	
DICK TRACY	Sega	azione	
Dr. Robotnik	Sega	rompicapo	3/94
DRAGON'S FURY	Domark	azione	
DYNAMITE DUKE	Sega	sparatutto	
E SWAT	Sega	arcade	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	
ETERNAL CHAMPIONS	Sega	picchiaduro	3/94
EURO CLUB SOCCER	Virgin	sport	
EVANDER HOLYFIELD'S BOXING	Sega	sport	
EX MUTANTS	Sega	azione	
FATAL FURY	Sega	picchiaduro	
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	Eletronic Arts	sport	3/94
FATAL LABYRINTH	Sega	avventura	
FATAL REWIND	Electronic Arts	sparatutto	
FLINTSTONES	Sega	piattaforme	
FORGOTTEN WORLD	Sega	azione	
G LOC	Sega	simulazione	
GAIN GROUND	Sega	arcade	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	
GOLDEN AXE 2	Sega	picchiaduro	
GRAND SLAM TENNIS	Sega	sport	
GREEN DOG	Sega	piattaforme	
GREATEST HEAVYWEIGHTS	Sega	pugilato	
GYNOUG	Sega	avventura	
HERZOG ZWEI	Sega	avventura	
HOOK	SonyImagesoft	piattaforme	1/93
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JOHN MADDEN	Electronic Arts	sport	
JOHN MADDEN FOOTBALL	Electronic Arts	sport	
JURASSIC PARK	Sega	azione	1/93
KIDD CHAMALEON	Sega	piattaforme	
KINGS BOUNTY	Electronic Arts	azione	
KLAX	US Gold	rompicapo	
LAST BATTLE	Sega	azione	
LETHAL ENFORCERS	Konami	sparatutto	
LOST VIKINGS	Vergin	piattaforme	2/94
LOTUS TURBO CHALLENGE	Electronic Arts	guida	
MARBLE MADNESS	Electronic Arts	arcade	
MEGA GAMES 1	Sega	arcade	
MERCS	Sega	azione	
MOONWALKER	Sega	azione	
MUHAMMAD ALI'	Virgin	sport	2/93
MYSTIC DEFENDER	Sega	azione	
NINJA GAIDEN	Sega	azione	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PHELIOS	Sega	azione	
RAMBO 3	Sega	azione	
REVENGE OF SHINOBI	Sega	picchiaduro	
ROAD RUSH 2	Electronic Arts	guida	
ROBOCOP VS TERMINATOR	Virgin	piattaforme	2/93
ROCKET KNIGHT	Konami	arcade	
ROLO TO THE RESCUE	Electronic Arts	piattaforme	
SENSIBLE SOCCER	Sony	sport	2/94
SHADOW OF THE BEAST	Electronic Arts	azione	
SIDE POCKET	Sega	sport	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC 3	Sega	piattaforme	
SONIC SPINBALL	Sega	flipper	3/94

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	
SPIDER MAN	Sega	azione	
SPLATTER HOUSE 2	Sega	picchiaduro	
STREET FIGHTER II	Sega	picchiaduro	2/93
STREETS OF RAGE 2	Sega	picchiaduro	
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
STRIDER	Sega	piattaforme	
SUNSETRIDERS	Konami	sparatutto	
SUPER HYDLIDE	Sega	arcade	
SUPER LEAGUE	Sega	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER REAL BASKETBALL	Sega	sport	
SUPERMAN	Virgin	azione	
SUPER SHINOBI 2	Sega	azione	2/93
SWORD OF VERMILLION	Sega	avventura	
TALE SPIN	Sega	azione	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TERMINATOR	Virgin	azione	
THUNDER FORCE 2	Sega	sparatutto	
TINY TOON ADVENTURES	Konami	piattaforme	1/93
TOEJAM AND EARL	Sega	azione	
TOKI	Sega	piattaforme	
TOPOLINO E PAPERINO	Sega	azione	
TOPOLINO	Sega	azione	
TURTLES	Konami	picchiaduro	
TWIN HAWK	Sega	arcade	
TWO CRUDE DUDES	Sega	arcade	
ULTIMATE SOCCER	Sega	sport	
WIZ'N'LIZ	Psygnosis	piattaforme	2/93
WONDER BOY 3	Sega	avventura	
WONDER BOY IN MONSTER LAND	Sega	avventura	
WORLD CLASS LEADER BOARD	US Gold	sport	
WORLD CUP ITALIA '90	Sega	sport	
WRESTLE WAR	Sega	sport	
X-MEN	Sega	azione	1/93
XENON 2	Virgin	sparatutto	

MASTER SYSTEM

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
ADDAMS FAMILY	Flying Edge	piattaforme	3/94
A. SENNA SUPER MONACO GP II	Sega	guida	
ACES OF ACES	Sega	simulazione	
AERIAL ASSAULT	Sega	azione	
AFTER BURNER	Sega	simulazione	
AIR RESCUE	Sega	azione	
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD	Sega	piattaforme	
ALEX KIDD: HITECH WORLD	Sega	piattaforme	
ALIEN STORM	Sega	arcade	
ANDRE AGASSI TENNIS	Tecmagik	sport	
ARCADE SMASH HITS	Virgin	arcade	
ASSAULT CITY	Sega	azione	
ASTERIX & THE SECRET MISSION	Sega	azione	
ASTERIX	Sega	azione	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BATTLE OUT RUN	Sega	arcade	
CALIFORNIA GAMES	Sega	sport	
CHAMPIONS OF EUROPE	Tecmagik	sport	

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
CHASE HQ	Sega	arcade	
CHUCK ROCK	Virgin	piattaforme	
CLOUD MASTER	Sega	azione	
COLUMNS	Sega	rompicapo	
CYBER SHINOBI	Sega	piattaforme	
CYBORG HUNTER	US Gold	azione	
DICK TRACY	Sega	azione	
DONALD DUCK: D. D. TROUBLE	**Sega**	**piattaforme**	
DOUBLE DRAGON	Sega	picchiaduro	
DYNAMITE DUKE	Sega	sparatutto	
E SWAT	Sega	arcade	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	
FANTASTIC DIZZY	Codemasters	piattaforme	2/94
FINAL BUBBLE BOBBLE	Sega	piattaforme	
FLASH	Sega	azione	
FORGOTTEN WORLD	Sega	arcade	
G LOC	Sega	simulazione	
GANGSTER TOWN	Sega	sparatutto	
GAUNTLET	US Gold	avventura	
GHOST CITY	Sega	azione	
GHOULS'N GHOSTS	Sega	azione	
GLOBAL DEFENSE	Sega	sparatutto	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	1/93
GP RIDER	Sega	guida	
IMPOSSIBLE MISSION	US Gold	azione	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JAMES POND 2-Codename Robocod	US Gold	piattaforme	2/93
JUNGLE FIGHTER	Sega	azione	
JURASSIC PARK	Sega	azione	
K.O. BOX	Sega	sport	
KENSEIDEN	Sega	azione	
MARBLE MADNESS	Virgin	arcade	
MASTER CHESS	Sega	strategia	
MASTER OF DARKNESS	Sega	azione	
MERCS	Sega	arcade	
MICKEY MOUSE 2	Sega	piattaforme	1/93
MOONWALKER	Sega	arcade	
NINJA GAIDEN	Sega	azione	
OPERATION WOLF	Sega	sparatutto	
OUT RUN EUROPE	US Gold	guida	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PGA TOUR GOLF	Tengen	sport	2/93
POPULOUS	Tecmagik	strategia	
PSYCO FOX	Sega	azione	
PSYCO WORLD	Sega	azione	
PUTT & PUTTER	Sega	sport	
RAMBO 3	Sega	sparatutto	
ROBOCOP VS TERMINATOR	Virgin	piattaforme	
ROBOCOP 3	Acclaim	piattaforme	1/94
S.C.I.	Sega	arcade	
SAGAIA	Sega	azione	
SENSIBLE SOCCER	Sony	sport	1/94
SHADOW DANCER	Sega	arcade	
SHINOBI	Sega	picchiaduro	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC CHAOS	Sega	piattaforme	
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piattaforme	

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
SPACE HARRIER	Sega	arcade	
SPIDER MAN	Sega	piattaforme	
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
STRIDER 2	US Gold	piattaforme	
STRIDER	Sega	piattaforme	
SUBMARINE ATTACK	Sega	simulazione	
SUPER KICK OFF	Domark	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER OFF ROAD	Virgin	arcade	
SUPERMAN	Virgin	piattaforme	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TECMO WORLD CUP	Sega	sport	
TENNIS ACE	Sega	sport	
TERMINATOR	Virgin	azione	
THUNDER BLADE	Sega	arcade	
TIME SOLDIER	Sega	azione	
TOM & JERRY	Sega	piattaforme	
TOPOLINO 2	Sega	piattaforme	
WIMBLEDON 2	Sega	sport	
WIMBLEDON	Sega	sport	
WONDER BOY 3	Sega	avventura	
WORLD CLASS LEADERBORD	US Gold	sport	
WORLD GAMES	Sega	sport	
WORLD SOCCER	Sega	sport	
WORLDCUP NEW CALCIO	Sega	sport	

GAME GEAR

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
ALESTE II	Sega/Compile	sparatutto	3/94
DESERT STRIKE	Domark	sparatutto	3/94
A. SENNA SUPER MONACO GP II	Sega	guida	
AERIAL ASSAULT	Sega	azione	
ALIEN SYNDROME	Sega	azione	
ARIEL, LA SIRENETTA	Sega	azione	
AXE BATTLER	Sega	gioco di ruolo	
BATMAN RETURNS	Sega	piattaforme	
BRAM STOKER'S DRACULA	Sony/Psygnosis	piattaforme	2/93
CHAKAN	Sega	piattaforme	
CHESS MASTER	Sega	strategia	
CHUCK ROCK	Sega	piattaforme	
COSMIC SPACEHEAD	Codemasters	avventura	2/94
CRYSTALL WARRIORS	Sega	azione	
DEVILISH	Sega	azione	
DONALD DUCK: D. D. TROUBLE	**Sega**	**piattaforme**	
DOUBLE DRAGON 2	Virgin	picchiaduro	
DRAGON CRYSTALL	Sega	gioco di ruolo	
ECCO THE DOLPHIN	Sega	piattaforme	1/94
FACTORY PANIC	Sega	rompicapo	
FANTASY ZONE	Sega	arcade	
GALAGA 2	Sega	sparatutto	
GLOBAL GLADIATORS	Virgin	piattaforme	1/94
HALLEY WARS	Sega	sparatutto	
HEVANDER HOLYFIELD'S BOXING	Sega	sport	
INDIANA JONES	US Gold	piattaforme	
JUNGLE BOOK	Virgin	piattaforme	
J.M. FOOTBALL	Sega	sport	
JURASSIC PARK	Sega	azione	1/93
MASTER OF DARKNESS	Sega	azione	
OUT RUN	Sega	guida	
PAPERINO	Sega	piattaforme	
PENGO	Sega	arcade	
PSYCHIC WORLD	Sega	picchiaduro	
PUTTER GOLF	Sega	sport	
Q LOC	Sega	arcade	
ROBOCOP VS TERMINATOR	Virgin	piattaforme	
SHINOBI 2	Sega	picchiaduro	
SHINOBI	Sega	picchiaduro	
SLIDER	Sega	strategia	
SOLITARY POKER	Sega	poker	
SONIC 2	Sega	piattaforme	
SONIC CHAOS	Sega	piattaforme	
SONIC THE HEDGEHOG	Sega	piàttaforme	
SPACE HARRIER	Sega	sparatutto	
STREETS OF RAGE 2	Sega	picchiaduro	1/93
STREETS OF RAGE	Sega	picchiaduro	
SUPER KICK OFF	Sega	sport	
SUPER MONACO GP	Sega	guida	
SUPER OFF ROAD	Virgin	guida	
SUPERMAN	Virgin	azione	
TALE SPIN	Sega	azione	
TAZ MANIA	Sega	piattaforme	
TERMINATOR	Virgin	azione	
TOM & JERRY	Sega	piattaforme	
TOPOLINO 2	Sega	piattaforme	
TOPOLINO	Sega	piattaforme	
ULTIMATE SOCCER	Sega	sport	
WIMBLEDON	Sega	sport	
WONDER BOY	Sega	avventura	
WONDER BOY THE DRAGON TRAP	Sega	avventura	
WOODY POP	Sega	rompicapo	
WORLD CLASS LEADER BOARD	Sega	sport	
WORLD CUP SOCCER	Tengen	sport	2/93

MEGA CD

TITOLO	CASA	GENERE	SONIC
AFTER BURNER III	Sega	simulazione	
BATMAN RETURNS	Sega	azione	
BLACK HOLE ASSAULT	Sega	picchiaduro	
CHUCK ROCK	Sega	piattaforme	2/94
ECCO THE DOLPHINE	Sega	piattaforme	2/93
FINAL FIGHT	Sega	picchiaduro	
JAGUAR	Sega	guida	
JURASSIC PARK	Sega	avventura	3/94
PRINCE OF PERSIA	Sega	azione	1/93
ROBO ALESTE	Sega	sparatutto	
SEGA CLASSIC	Sega	vario	
SILPHEED	Sega	sparatutto	
SHERLOCK HOLMES	Sega	avventura	
SONIC CD	Sega	piattaforme	2/94
THUNDER HAWK	Core Design	sparatutto	2/94
WOLF CHILD	Sega	piattaforme	

Questionario per i Lettori

Compilatelo in ogni sua parte e speditelo a:
SONIC
Rizzoli Egmont Publishing
Via Settembrini 29
20124 Milano

• DATI PERSONALI

Nome e Cognome: ....
....
Indirizzo:...
....
....
Età:.....................

• TOP SCORE
Inviateci i vostri record

Gioco: ....
Punteggio/Risultato Raggiunto....................

Il vostro sistema MD MS GG MCD

• FUMETTI
Quali personaggi della Sega vorreste vedere tra i fumetti dei prossimi numeri?

Penso che: ....
sarebbe un personaggio perfetto per un fumetto sulla rivista Sonic.

• PREFERENZE
Quali sono le rubriche o i fumetti che avete preferito in questo numero di Sonic?

1:..
2:..
3:..

• Che voto date a questo numero di Sonic?

VOTO ....%